

www.pcplayer.de
DM 7,– · S 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E
PC Player
DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
1/99
PC Player 1/99
50 Spieletests!
Durchblick
Grim Fandango
Siedler 3
Tomb Raider 3
Gangsters
King's Quest 8
FIFA 99
Überblick
Was taugen preisgünstige Monitore?
Ausblick
Erste Infos über Empire Earth und System Shock 2
KOMPLETT GELÖST
Half-Life · Grim Fandango · Rent-A-Hero · Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer

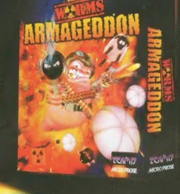
# TICK, TICK, BOOM!

WORMS: Verschlagene kleine Fieslinge, die superschlecht drauf sind, und denen jeder Tag schnurzegal ist, auch wenn's der letzte sein sollte!

ARMAGEDDON: Der entscheidende Kampf zwischen GUT und BÖSE am Tag des Jüngsten Gerichts.

WORMS, die Sie uns nicht erst aus der Nase ziehen müssen! Größer. Besser. Und vollgepackt mit besonders tollen (und besonders bösartigen!) Extras. Ob Einzelspieler, Multiplayer oder schleim-schleichend durch das Internet – dies ist DAS GROSSE ROSA SUPERDING – alle Ergänzungen, alle Features und umwerfend viele ultracoole Spielmodi: Dies ist das Ultimative Worms-Spiel.

*Worms Armageddon:* Lustig, nervig, clever und gemein, aber immer und vor allem GAMEPLAY PUR.




TEAM17

worms.team17.com www.team17.com

MICROPROSE

www.microprose.com

AUFWACHEN! ZEIT ZUM STERBEN!





# Willkommen in der Familie

Na, haben Sie uns noch erkannt? Neben einer Cover-Neugestaltung haben wir uns auch für das neue Gruppenbild mächtig in Schale geworfen: Zum sechsjährigen Bestehen der PC Player stiftete uns Eidos das schicke **»Gangsters«-Outfit**, das manche Redaktionsmitglieder gar nicht mehr ausziehen wollten. Doch alles Jammern half nichts: Schließlich galt es, die vorweihnachtlich hohe Zahl von 50 Spielen zu testen und zu bewerten, damit Sie nicht die falschen Titel auf Ihre Wunschzettel setzen.

Unser **Jubiläum** und den Start ins verflixte siebte Jahr feiern wir mit einem Rückblick auf das Player-Jahr 1998, einer Kür der besten Spiele und einem großen **Preisausschreiben** mit mehreren hundert Gewinnen, die Ihnen einen verspielten Start ins neue Jahr garantieren sollten. Alle, die dabei nichts abbekommen, müssen deswegen nicht traurig sein: Unser **Dankeschön** an Sie ist die Vollversion des Adventures »Simon the Sorcerer 2« auf unseren Plus- und Super-Plus-Ausgaben. Letztere Heft-Geschmacksrichtung enthält damit gleich zwei Vollversionen.

Um noch einmal auf unser Gruppenfoto zurückzukommen: Aufmerksamen Lesern sind darauf sicher zwei neue Gesichter aufgefallen. Links im Bild sehen Sie **Jochen Rist** aus Ravensburg, der die drögen BWL-Bücher mit einem dynamisch-chaotischen Schreibtisch in der Redaktion vertauschte. Neben den Budget-Titeln hilft er Thomas Köglmayr bei CD und Hardware, wenn dieser mal wieder seinen Hund ausführen muß. Neuzugang Nummer zwei ist der zweite von rechts und heißt **Stefan Seidel**, kommt aus Marburg und betreut zukünftig den Player's Guide, der ab dieser Ausgabe auf vielfachen Wunsch wieder herausfallsicher ins Heft eingebaut ist – dafür schön perforiert zum Heraustrennen und Abheften. Heldenhaft schrieb Stefan in seinen ersten Arbeitswochen parallel auch noch an seiner Biologie-Diplomarbeit. Nun aber genug der Reden und ran an eines der mit 296 Seiten dicksten Hefte aller Zeiten!

Frohe Weihnachten und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen

Ihr
PC-Player-Team



## FIFA 99






Auswechslung: Neuer Mann, gleiches Team – viele Detailverbesserungen und gleich zwölf nationale Fußball-Ligen fegen den WM-Vorgänger Frankreich 98 von EA Sports vom Platz. **186**

## Grim Fandango






LucasArts' neuester Streich knüpft mit cleveren Rätseln, haarsträubend guten Dialogen und einer wirklich einmaligen Atmosphäre an alte Abenteuer-Sternstunden an. **102**

## Die Siedler 3






Wuselkraft, die Freude schafft: Die dritte Inkarnation von Blue Bytes Siedlern schwingt sich mit neuen Ideen wie einer Echtzeit-artigen Einheitensteuerung an die Aufbau-Spitze. **116**

## Titelstory




Neues Jahr, neues Glück: Unser Logo samt umliegendem Titelbild erfuhr eine intensive Umgestaltung hin zu besserer Lesbarkeit. Auch wünschten sich viele Leser der CD-Ausgaben ein größeres Cover-Artwork – hiermit umgesetzt. Unser Titelmotiv, der qualmende Sensenmann Manny Calavera, ist der Star von LucasArts' Abenteuerspektakel Grim Fandango – einem Toten kann der Rauch eh nichts mehr anhaben ...

# INHALT









Platin Player im Doppelpack: Gleich zwei der begehrten Trophäen konnte EA Sports für »FIFA 99« und »NBA 99« einheimsen.

186+218




Wie jedes Jahr küren wir in allen Rubriken die Jahresbesten. Wer auf dem Siegertreppchen steht, erfahren Sie auf Seite 74



Wuselige Männchen basteln niedliche Häuser. Ob »Die Siedler 3« die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, lesen Sie in unserem umfangreichen Test.

116








Jane's schlägt alle: World War 2 Fighters übertrumpft die Konkurrenz am PC-Himmel.

142



Monitore: Wir haben für Sie herausgefunden, mit welchem Bildschirm Sie am besten und günstigsten in die Röhre schauen.
274

Gestatten, mein Name ist Croft – Lara Croft. Kann die junge Adlige auch in ihrem dritten Abenteuer überzeugen?
134



Nichts geringeres als die komplette Menschheitsgeschichte erwartet Sie in »Empire Earth«. Mehr zu dem Projekt der ehemaligen »Age-of-Empires«-Designer auf Seite
52

## News



## Previews



## Hardware



## Rubriken



## Special



## Spiele-Tests

# RAILROAD TYCOON II



Ob Action-Fan, Echtzeit-Stratege oder Rennspiel-Liebhaber, auf den CDs von PC-Player ist für jeden etwas dabei. Zum Jubiläum gibt es sogar noch eine Vollversion von Simon the Sorcerer 2 als Dankeschön an unsere Leser.

### CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO32.EXE bzw. GO16.EXE (für Windows 3.x) im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.
- Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com
- Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 01/99, Gruberstr. 46a, 85586 Poing

### Juicy Town Special

\DATA\SPECIAL

Das Spiel Juicy von der Firma hohes C finden Sie in diesem Unterordner Town.

### ATI Special

\DATA\ATI

In diesem Unterordner finden Sie die neueste Software und die aktuellsten Treiber für Grafikkarten von ATI.

### Anti-Viren-Software

\DATA\ATI

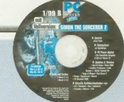
Hier finden Sie aktuelle Virenscanner zum Schutz Ihrer Daten.

### Ein Wort zur Shareware

Die auf dieser CD befindliche Shareware ist nicht mit Freeware zu verwechseln. Shareware bedeutet: erst probieren, dann kaufen. In den meisten Fällen können Sie die Versionen einen gewissen Zeitraum voll nutzen, bevor Sie sich registrieren lassen müssen. Wie lang dieser Zeitraum ist, und welche Konditionen angeboten werden, entnehmen Sie bitte den Hinweis-Texten der jeweiligen Programme.



# CD-Inhalt



## Inhalt Plus CD A

### Exklusive Demos

| | |
|---|---|
| Grand Touring | \DEMOS\GTt |
| Tonic Trouble | \DEMOS\TONICT |

### Spielbare Demos

| | |
|---|---|
| Dominant Species | \DEMOS\DOMSPEC |
| Enemy Infestation | \DEMOS\ENEMYINF |
| Genetic Evolution | \DEMOS\GENETICE |
| Heretic 2 | \DEMOS\HERET2 |
| Lords of Magic: Legend of Urak | \DEMOS\LOMSE |
| Mad Trax | \DEMOS\MADTRAX |
| Newman Haas Racing | \DEMOS\NEWMANHA |
| Nightlong. | \DEMOS\NIGHTLO |
| O.D.T. | \DEMOS\ODT |
| Siedler 3 | \DEMOS\SIEDLER3 |
| Speed Busters | \DEMOS\SPEEDB |
| Spellcross | \DEMOS\SPELLCR |
| Thunder Brigade | \DEMOS\THUNDERB |
| Tomb Raider 3 | \DEMOS\TOMBR3 |
| Top Gun Hornet's Nest | \DEMOS\TOPGUNHO |
| Trespasser | \DEMOS\TRESPASS |
| Wargasm | \DEMOS\WARGASM |

### Videos

| | |
|---|---|
| Multimedia Leserbriefe | \VIDEOS\MMLB9901.MPG |
| Outtakes der Leserbriefe | \VIDEOS\OUT9901.MPG |

## Inhalt Plus CD B

### Vollversion

| | |
|---|---|
| Simon the Sorcerer 2 | \DATA\VOLLVER\SIMON2 |

### Need for Speed 3 Special

| | |
|---|---|
| Zwei neue Wagen für Need for Speed 3 | \DATA\NFSSPEC |

### Updates und Patches

| | |
|---|---|
| Axis & Allies (v1.1) | \DATA\PATCHES\AXIS_110.ZIP |
| Dune 2000 (v1.03) | \DATA\PATCHES\D2K103US.ZIP |
| Conflict FreeSpace (v1.05) | \DATA\PATCHES\FS10105G.ZIP |
| Lode Runner 2 (v1.1) | \DATA\PATCHES\LR2V11UP.ZIP |
| NCAA Football 99 (Direct3D-Patch) | \DATA\PATCHES\NCAA99.ZIP |
| Rage of Mages (v1.10) | \DATA\PATCHES\ROM1011.ZIP |
| Red Baron 2 (Direct 3D-Patch) | \DATA\PATCHES\RB3D_SPR.ZIP |
| Shogo (v1.1) | \DATA\PATCHES\SHOGO_AP.ZIP |
| Spearhead (v1.1) | \DATA\PATCHES\SPHGER11.ZIP |
| Unreal (v2.18) | \DATA\PATCHES\UNREA218.ZIP |
| Unreal (2.19 (Beta)) | \DATA\PATCHES\UNREA219.ZIP |
| Vangers: One for the Road (v1.3) | \DATA\PATCHES\VAN13PCH.ZIP |
| VR Baseball 2000 (vNov) | \DATA\PATCHES\VRBB2KPB.ZIP |

### Treiber

| | |
|---|---|
| ELSA GLoria Synergy v4.10.01.0203-0009 | \DATA\TREIBER\GLSY_W98.ZIP |
| ELSA GLoria Synergy v4.10.01.0203-0009 | \DATA\TREIBER\GLSYW95S.ZIP |
| ELSA GLoria-XXL v4.10.01.0203-0007 | \DATA\TREIBER\GXXL_W9X.ZIP |
| ELSA VICTORY 3DX v4.10.01.0300-0013 | \DATA\TREIBER\V3DX_W9X.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v1.02 | \DATA\TREIBER\VERATV.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v4.02.00.25 | \DATA\TREIBER\VERANT40.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v4.10.01.0303-0004 | \DATA\TREIBER\VERA_W9X.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v2.7.0.6-0002beta | \DATA\TREIBER\VERAVIOB.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v3.51 | \DATA\TREIBER\VERANT35.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v1.0 | \DATA\TREIBER\VERADRVT.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v1.24 | \DATA\TREIBER\VERABIOS.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor v1.26 | \DATA\TREIBER\VERA_UPD.ZIP |
| ELSA VICTORY Erazor LT v4.10.01.0401-0004 | \DATA\TREIBER\VELT_W9X.ZIP |
| ELSA WINNER 2000/Office v4.10.01.0203-0009 | \DATA\TREIBER\W2OF_W98.ZIP |
| ELSA WINNER 2000/Office v4.10.01.0203-0009 | \DATA\TREIBER\W2OF_W95.ZIP |
| ELSA WINNER 2000AVI/3D v4.10.01.0300-0013 | \DATA\TREIBER\W2AD_W9X.ZIP |
| Matrox G200-Reihe v4.11 (International) | \DATA\TREIBER\1677_411.ZIP |
| Matrox G200-Reihe v4.12 (International) | \DATA\TREIBER\1677_412.ZIP |
| Matrox Millennium G200 v4.26.032 | \DATA\TREIBER\1677_426.ZIP |
| MAXI GAMER 3D_ | \DATA\TREIBER\3D295.ZIP |
| Diamond Viper V550 v4.10.01.0239 | \DATA\TREIBER\550239.ZIP |
| Diamond Viper V550 v4.00.1381.0137 | \DATA\TREIBER\550NT137.ZIP |
| ELSA Erazor 2 v4.10.01.0200-0007 | \DATA\TREIBER\ERA2_W9X.ZIP |
| ELSA Erazor 2 v1.38 | \DATA\TREIBER\ERA2BIOS.ZIP |
| ELSA Erazor 2 v4.03.00.60 | \DATA\TREIBER\ERA2NT40.ZIP |
| STB Velocity 128 4400 v1310 (Beta-Version) | \DATA\TREIBER\NT401310.ZIP |
| STB Velocity 128 4400 v1.31 | \DATA\TREIBER\NV44W131.ZIP |
| Hercules Terminator Beast v2.18.11.K3D | \DATA\TREIBER\TBSTBK3D.ZIP |
| Hercules Terminator Beast v0.94.61102 | \DATA\TREIBER\TBSTW094.ZIP |

### PC Player digital

| | |
|---|---|
| Ausgabe 12/98 | \DATA\PDF*.* |







# Simon the Sorcerer 2

**Wir feiern Geburtstag, die Geschenke kriegen Sie: Die Spiele-Vollversion gibt's in diesem Monat nicht nur auf der PC Player Super Plus, sondern auch für die Leser der »normalen« Plus-Ausgabe!**

Auf nicht gerade alltägliche Art und Weise werden Sie in eine Märchenwelt teleportiert: Das Transportmittel dorthin ist nämlich ein Kleiderschrank, für den Sie unbedingt den Treibstoff »Bedfull« auftreiben müssen, damit der Titelheld wieder in seine heile Welt zurückkehren kann. »Simon the Sorcerer 2« ist ein klassisches Adventure in der Tradition der frühen LucasArts-Spiele. Im unteren Bildschirmdrittel befindet sich das Inventar mit den anklickbaren Symbolen. Mit Hilfe dieser Icons interagiert Simon mit dem Rest der Märchenwelt. Dies funktioniert folgendermaßen: Zuerst klicken Sie mit dem Mauszeiger auf ein Icon der unteren Leiste und anschließend auf eine Stelle im oberen Bildschirmbereich. Per Klick auf das Mundsymbol und noch einem auf eine Person läßt sich diese zum Beispiel in ein unterhaltsames Gespräch verwickeln. Eine benutzerfreundliche Idee ist die Möglichkeit, sämtliche anklickbaren Gegenstände via F10-Taste aufleuchten zu lassen, was viel Zeit und Nerven spart. Besitzer von MIDI-fähigen Karten werden übrigens mit angenehmer Musik becirct. Kleine Information am Rande: Zuverlässigen Quellen zufolge wird es wahrscheinlich keinen dritten Teil mehr geben, denn Hersteller Adventure Soft hat zumindest vorläufig sämtliche Arbeiten an dem Zauberlehrling eingestellt. Ein Grund mehr, sich auf dieses genauso witzige wie drollige Meisterwerk zu freuen, das Sie schon nach wenigen Minuten durch witzige Dialoge und knackige Rätsel in seinen Bann ziehen wird. (jr/mash)




**Mit Icon- und Inventarleiste am unteren Bildschirmrand steuern Sie Simon durch sein zweites Abenteuer.**

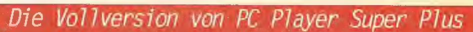
**Mehrere Frage- und Antwort-Möglichkeiten stehen bei einer Konversation zur Auswahl.**

## Starthilfe & erste Schritte

**Installiert wird Simon entweder über das Installationsmenü der CD oder einfach per Windows-Explorer, wozu Sie in das Verzeichnis \DATA\VOLLVER\SIMON2 wechseln. Dort führen Sie einen Doppelklick auf die Datei INSTALL.EXE aus, um anschließend dem Installationsvorgang zuzuschauen. Nach dessen Beendigung müssen Sie bloß noch die richtige Soundkarte auswählen. Funktioniert das nicht sofort, empfiehlt es sich, eine »Soundblaster-kompatible Karte« anzumelden. Gestartet wird das Spiel dann per Doppelklick auf SIMON2.BAT im Installationsverzeichnis. Sollten dabei irgendwelche Probleme auftreten, versuchen Sie am besten die Methode, die in der Video-Installationsanweisung beschrieben wird: Sie beenden Windows mit der Option »Computer im MS-DOS-Modus starten«. Nach der Installation rufen Sie zum Starten des Spiels die Datei SIMON.BAT im entsprechenden Verzeichnis der CD auf. Vorausgesetzt werden hierbei ein CD-ROM-Treiber, ein Soundkartentreiber und ein Maustreiber für DOS - wie diese installiert werden, entnehmen Sie bitte den jeweiligen Handbüchern.**

## Bedeutung der einzelnen Symbole

**Die Lupe:** Mit ihr untersuchen Sie auswählbare Gegenstände oder Personen.
**Der Magnet:** Damit vergrößert sich Ihr Inventar.
**Simon mit Pfeil:** Zum Ziehen oder Verschieben von Objekten gedacht.
**Die offene Kiste:** Alles, was geöffnet werden kann, bringt Sie mit diesem Symbol weiter.
**Der Mund:** Unerläßlich für Konversationen.
**Der Hammer:** Eines der wichtigsten Icons – um überhaupt voranzukommen, müssen viele Gegenstände zusammen benutzt werden.
**Die Kiste:** Hiermit geben Sie Dinge aus dem Inventar an andere Charaktere weiter.
**Der Hut:** Sollte Simon an einer Stelle im Spiel feststecken, hilft oft ein Kleiderwechsel.






*Die Vollversion von PC Player Super Plus*

# 1942: The Pacific Air War

**Freunde von Flugsimulationen mit dem Schwerpunkt »Dogfight« kommen diesen Monat voll auf ihre Kosten: Die Vollversion der PC-Player-Super-Plus-Ausgabe verwöhnt Hobbypiloten mit einer reichhaltigen Auswahl an Flugzeugen und Missionseinstellungen.**

Piloten, die es lieber klassisch mögen, erhalten mit »1942: The Pacific Air War« die passende Flugsimulation. Microproses Klassiker aus dem Jahre 1994 versetzt Sie direkt in den Konflikt zwischen Japan und den USA in den Jahren 1942 bis 1945. Als mutiger Flugschüler trauen Sie es sich zu, auf einem Flugzeugträger quer über den Pazifik zu tuckern – gespannt auf den nächsten Einsatz. Mit Ihrem zugewiesenen Flugzeug wollen Sie herausfinden, ob Sie oder Ihr Gegner die höheren G-Kräfte bewältigt. Das Hauptmenü begrüßt Sie mit einer großen Auswahl an unterschiedlichen Missionen. Piloten mit nervösem Daumen und Zeigefinger klicken sich in das Einzelmissions-Menü, um in möglichst kurzer Zeit dem Feind Auge in Auge gegenüberzustehen. Als Spieler mit Hang zum Taktischen heißt Sie Pacific Air War ebenfalls willkommen, da es der pazifische Luftkrieg ermöglicht, in diversen Szenarien Kontrolle über Flugzeugträger und Flugbasen samt Besatzung zu nehmen. Sie geben die Richtung und Geschwindigkeit an, was von Ihren treuen Untergebenen sofort in die Tat umgesetzt wird. Trifft eine Ihrer Flotten auf gegnerische Luftstaffeln oder gar furcheinflößende Flugzeugträger, reagieren Sie mit zusammengewürfelten Einsatzkommandos, die sofort von eigenen Pötten oder Stützpunkten aus in den Himmel starten. Karrieresüchtige Bruchpiloten mit Hang zu Kamikaze-Aktionen dürfen sich die Beförderungsleiter in einem zusätzlichen Karriere-Menüpunkt emporballern.

(jr/mash)

Die Ruhe vor dem Sturm – einsatzfreudige Jagdflugzeuge warten auf die nächste Mission.



Von der luftigen Heckschützenposition aus genießen Sie eine schöne Aussicht.

## Starthilfe & Erste Schritte

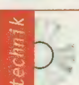
**Pacific Air War begnügt sich mit der Mindestkonfiguration eines 386ers mit zwei Megabyte Arbeitsspeicher und 13 Megabyte freiem Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Es setzt als Betriebssystem entweder DOS 5.0 oder Windows 3.1/95/98 voraus. Nach der Installation von CD rufen Sie die Datei SETUP.EXE auf, nehmen die Ihrem System am ehesten entsprechenden Soundeinstellungen vor und speichern danach ab. Windows-Benutzern sei die Erstellung einer Verknüpfung auf dem Desktop zur Datei 1942.EXE empfohlen. Hierbei geben Sie das entsprechende Verzeichnis an, in welches das Spiel installiert wurde. Danach schauen Sie in die Eigenschaften der eben erstellten Verknüpfung. Dort klicken Sie sich durch die Register »Programm, Erweitert – Neue MS-DOS Konfiguration angeben«. Das auftauchende Fenster bestätigen Sie mit »OK«. Die Verknüpfung ist damit fertiggestellt. Mit einem Doppelklick auf das Icon steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege. Nicht erschrecken, Ihr Computer leitet einen Bootvorgang ein, um das Spiel im MS-DOS-Modus auszuführen. Eine Hilfestellung auf der CD leitet Sie ebenfalls durch den Installationsvorgang.**

### Die wichtigsten Kontrollen

| | |
|---|---|
| Cursortasten | Steuerung |
| Joystick | |
| 1-0 | Schubkontrolle |
| B | Radbremsen |
| G | Fahrwerk |
| Leertaste | Bordkanone |
| I/K | Cockpitperspektive wechseln |
| Q | Einsatz beenden |

# Exklusiv: Grand Touring



technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Elite Systems / Empire Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GT

Schnallen Sie sich gut an. In unserer exklusiven Demo »Grand Touring« treten Sie mit einem nicht gerade alltäglichen Auto gegen maximal acht Computergegner an. Während Formel-1-Renner schon zur Genüge am Bildschirm nachempfunden wurden, kommt mit den hier simulierten Tourenwagen frischer Wind ins Genre. Sie klemmen sich hinter das Steuer eines dieser hochfrisierten Boliden, der im sogenannten GT-Format vorliegt - die Rennversion von Sportwagen, die für den normalen Straßenverkehr zugelassen sind. Eine Probestrecke steht zur Verfügung, auf der nach Herzenslust herumgebrettert werden darf. Außerdem offeriert die Demoversion bereits eine Vielzahl von Manipulationsmöglichkeiten. So lassen sich neben Reifentyp und Antriebsart auch Übersetzung und Bremskraft nach Belieben verändern. Die Beschaffenheit des Straßenbelags kann in drei Stufen den persönlichen Fahrfertigkeiten angeglichen werden. So steht es Ihnen frei, auf glattem oder rutschfestem Untergrund Ihre Runden zu drehen. Eine Unterstützung für analoge Joysticks und Force-Feedback-Eingabegeräte wurde ebenfalls integriert.

# Exklusiv: Tonic Trouble





technik

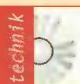
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/120, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 50 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TONICT

Die Entwickler der »Rayman«-Serie schicken demnächst ein neues Action-Adventure an den Start. In dieser exklusiven Vorab-Demo können Sie bereits jetzt mit dem violetthäutigen Außerirdischen Ed durch zwei Level des hüpfstarken Abenteuers schreiten. Der Unglücksrabe Ed ließ bei der Rückkehr von einer Galaxis-Rundreise einen Becher mit Flüssigkeit auf die Erde plumpsen. Daraufhin mutierten sämtliche Tiere und Pflanzen - sogar der Boden veränderte seine Form. »Grogh the Hellish«, ein auf der Erde residierender Bösewicht, erklärt sich mit Hilfe der aufgesammelten Brühe zum Herrscher unseres Planeten. Eds Aufgabe besteht darin, seinen Fehler durch Bekämpfung des Obermotzes vergessen zu machen und die Flüssigkeit ein für allemal von der Erde zu verbannen. Sie steuern Ed anfangs in einer Rutschpartie auf seinem Hosenboden über vereiste Abhänge. Danach kontrollieren Sie sein Schicksal in Flugeinlagen in einer heißen Lavawelt und klassischen Jump-and-run-Sequenzen. Die bunte 3D-Grafik sieht man dabei aus der Sicht der dritten Person. Dabei ist eine Beschleunigerkarte Pflicht.

## Tomb Raider 3



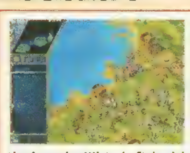
Zuckerschnecke Lara Croft ist wieder da! In der Demo zum dritten Teil der bestens bekannten Action-Adventure-Reihe begleiten Sie die flinke Amazone durch einen Dschungel-Level in Indien. Steuern läßt sie sich auf altbewährte Weise, die Tastenbelegung wird anfangs auch kurz eingeblendet: Cursortasten dienen zur Bewegung, während mit »ALT« gesprungen und mit »Strg« geklettert wird. Zu Beginn der Demoversion erweist die Sprungtaste als lebensrettend.



technik

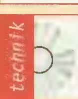
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core Design
Erfordert: Pentium/90 , 16 MByte RAM, 12 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\TOMRB3

## Die Siedler 3



In unserer spielbaren »Siedler 3« Demoversion wuseln tüchtige Einwohner um die Wette. Ihre Hauptaufgabe ist es, dem gegnerischen Ausbreitungsdrang Einhalt zu gebieten. Dafür ist ein funktionierender Wirtschaftskreislauf bitter nötig, der die Produktion von Waffen ermöglicht.

Achtung: Leider läßt sich die Demo nicht aus der Oberfläche starten. Führen Sie bitte über den Explorer im unten angegebenen Verzeichnis die Setup-Datei aus.



technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Blue Byte
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM, 75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\SIEDLER3

## Heretic 2



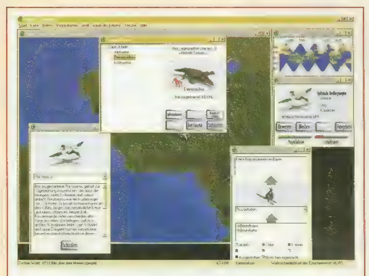
Wetzen Sie mit Held Corvus die Klinge an finsteren Zombiegesellen. In der spielbaren Demoversion gibt es neben dem Standardwaffensortiment, das aus Zauberstäben mit unterschiedlicher Feuerkraft besteht, auch so manches schicke Extra. So können sie sich damit an einen anderen Ausgangspunkt teleportieren, die Durchschlagskraft ihrer Waffen verdoppeln oder gegnerische Einheiten zu gackernden Hühnern degradieren. Ein Netzwerkmodus mit Deathmatch-Option ist integriert.



technik

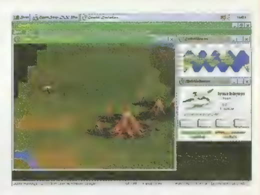
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Raven Software/Activision
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 62 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\HERET2

## Genetic Evolution

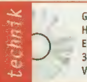


In »Genetic Evolution« warten mehrere Tierarten auf einen menschlichen Pfleger, der sich um sie verantwortungsvoll zu kümmern hat. Während die Entwicklungsgeschichte der Erde simuliert wird, klettern auch Ihre Zöglinge auf der genetischen Karriereleiter nach oben, die Krönung der Evolution besteht natürlich in der Schaffung von intelligentem Leben. Räuberisch veranlagten Tierchen können Sie befehlen, ein Mitglied einer anderen Spezies zu attackieren, um mit den erhaltenen Nahrungsressourcen nach Möglichkeit das eigene Überleben zu sichern. Bei all dem agieren Sie in Konkurrenz zum Computer oder zu menschlichen Mitspielern.

Nach dem Starten der Demo sehen Sie den Ausschnitt einer Karte. Klicken Sie dann einfach die in der Landschaft herumdüsenden Tiere an, um festzustellen, ob es sich um ein Wesen handelt, für das Sie verantwortlich sind. Ist dies der Fall, müssen Sie herausfinden, welcher Landschaftstyp für diese Tierart besonders geeignet ist, weil sie dort optimale Lebensbedingungen vorfindet. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Karte, um nach dem gewünschten Ort zu suchen. Der Name des Landschaftstyps wird in der unteren Statusleiste angezeigt, die Karte läßt sich mit den Cursortasten scrollen. Dann klicken Sie auf »Bewegen« und schicken das Tier hin, wo es hingehört. Auf Wunsch können Sie aber auch die negativen Auswirkungen von Katastrophen wie Erdbeben oder Meteoriteneinschlag beobachten.



Das Spiel mit den Genen ist allerdings nicht ganz einfach. Die Flut an Einstellungsmöglichkeiten verlangt aufgrund ihrer Komplexität selbst wissenschaftlich interessierten Zeitgenossen einiges an Einarbeitungszeit ab, sollte sich aber bald beherrschen lassen.



technik

Genre: Strategie
Hersteller: Egmont Interactive
Erfordert: Pentium/60, 16 MByte RAM, 38,3 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\GENETICE


MEDIUM
Your way to flavor.
0,7/9
Marlboro
MEDIUM

# GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!



Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezialeffekten inkl. spektakulärem Replaymode.



Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten, und bringe Dein Team an die Spitze!



Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen Favoriten, und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche UpGrades, Waffen und Extras das Fürchten.



Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt, und sichere Dir Deinen Platz in der DethKarz Weltrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.

Minimum Systemvoraussetzung: P-166 MHz mit WIN 95/98, DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte, 16 MB Ram, Direct-3-D Beschleunigerkarte und 6fach CD-ROM oder schon ab P-200MMX ohne Direct-3D-Beschleunigerkarte.






Vertrieb Österreich/Schweiz



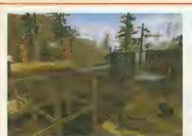

Im Exklusiv-Vertrieb von:




www.infogrames.de

Noch mehr Demos...

## Trespasser



Im »Jurassic Park« spazierengehen und den Dinosauriern beim Grasen auf der Weide zuschauen? Mit dieser spielbaren Demo läßt sich der alte Menschheitstraum zumindest in digitaler Form verwirklichen. Sie selbst bewegen sich dabei mit Ihrer Maus und der Tastatur durch eine Gegend. Doch Vorsicht, nicht alle anwesenden Tierchen sind so zahm, wie sie sowieso nicht ausschauen. Im Klartext: Auch Ihrem virtuellen rechten Arm wird keine Pause gegönnt.

technik



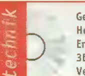
enre: Action-Adventure
Hersteller: Dreamworks Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 55 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\TRESPASS

## Speed Busters



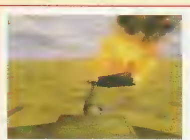
Der Geist der 60er Jahre fährt mit, wenn Sie in Ubi Softs Rennspieldemo mit den Computergegnern um die Wette rasen. Als Hintergrund dient das kurvenreiche Außengelände eines Filmstudios, doch zuvor müssen Sie sich im Auswahlmenü erst mal ein erschwingliches Fahrzeug schnappen. Damit dieses anschließend immer schön in der Spur bleibt, sollten Sie fleißig Gebrauch von den Cursortasten machen. Ein eingebauter Turbo sorgt dabei für unverhoffte Ausflüge in die Leitplanken.

technik



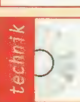
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 54 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\SPEEDB

## Wargasm



In ferner Zukunft haben führende Staatsmänner endlich aus der Geschichte gelernt, denn Kriege werden nur noch über ein menschenschonendes virtuelles Netzwerk ausgetragen. In der Rolle eines digitalen Kriegers sorgen Sie abwechselnd mit Hubschrauber, Panzer oder als Soldat für Recht und Ordnung in dem von Freaks gehackten »World Wide War Web«. Den Torso Ihres Panzers drehen Sie mit Hilfe der Shift-Taste, im übrigen erfolgt die Steuerung über die Cursortasten.

technik



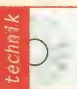
Genre: Action-Simulation
Hersteller: DID
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD:\DEMOS\WARGASM

## O.D.T.



Springend, kletternd, rollend und robbend bewegen Sie sich durch die Demo von »O.D.T.«. In diesem Actiontitel steht Ihnen eine reichhaltige Waffenauswahl zur freien Verfügung. Unter den vorrätigen Charakteren wählen Sie einen Recken aus, der dann durch düstere Kellergewölbe gesteuert wird, die mit zeitgemäßen Spezialeffekten aufgepeppt wurden. Sollte Ihnen das Tastaturlayout zu spartanisch sein, so können Sie es im Optionsmenü den eigenen Wünschen entsprechend abändern.

technik



Genre: Actionspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 24 MByte RAM, 3D-Karte, 0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\ODT

## Newman Haas Racing



Sofort mitten ins Geschehen versetzt Sie »Newman Haas Racing«, bei dem Sie auf einer Teststrecke gegen die Konkurrenz antreten. Der von Ihnen benutzte Formel-1-Bolide ist nicht nur ein äußerst flinker Konkurrent beim Kampf um die Poleposition; er verzeiht sogar zu hartes Bremsen und überhöhte Geschwindigkeit in Kurven, so daß eine Aufholjagd kein Problem ist. Gesteuert wird er über die Cursortasten in Verbindung mit »A« und »Y« für Beschleunigen und Bremsen.

technik



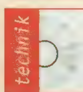
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 6 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\NEWMANHA

## Mad Trax



Das »POD«-ähnliche Rennspiel »Mad Trax« läßt Sie in futuristischer Umgebung mit weiteren Buggys um die Wette fahren. Versuchen Sie, auf der Rennstrecke herumlungernde Power-ups einzusammeln, dann steht Ihnen nach einem Druck auf die Leertaste für kurze Zeit eine höhere Beschleunigung zur Verfügung. Die Demoversion ist ohne lästige Installationsvorgänge direkt von CD spielbar und liegt sowohl in einer 3Dfx- als auch in einer Direct3D-kompatiblen Version vor.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Rayland
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\MADTRAX


VELTINS
THONANGEBEND!
PC CD
PlayStation
FIFA
For the Good of the Game.
www.easports.com
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
FIFA 99

Noch mehr Demos...

## Dominant Species



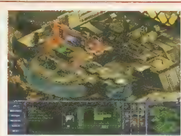
Als junger »Mindlord« befehligen Sie in »Dominant Species« getreue Untertanen gegen menschliche Wesen, die Ihren Planeten auf dem Wunschzettel der nächsten Eroberungen notiert haben. In bekannter Echtzeit-Manier wird die Hauptressource »Anima« abgebaut. Genau das sollten auch Sie zunächst tun, um anschließend die ersten Gebäude zu errichten. Die rechte Maustaste verändert die Perspektive, mit der linken werden Einheiten ausgewählt.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Red Storm Entertainment
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 28 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD:\DEMOS\DOMSPEC

## Enemy Infestation



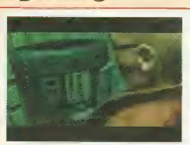
»Enemy Infestation« präsentiert sich als Echtzeit-Strategiespiel mit Horroreinlagen und düsterer Science-Fiction-Story. Aus isometrischer Perspektive steuern Sie ein Team von Kolonisten und Robotern im Kampf gegen menschenverachtende Aliens. In der unteren Bildschirmhälfte befindet sich die Aktionsleiste, die Ihnen Details über Ihre Einheiten verrät. Ein Druck auf die Escape-Taste läßt Sie jederzeit eine nützliche Online-Hilfe aufrufen.

technik



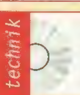
Genre: Strategie
Hersteller: Clockworks/Ripcord
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\ENEMYINF

## Nightlong



In düsterer »Bladerunner«-Atmosphäre wandern Sie in der spielbaren »Nightlong«-Demo als Ermittler durch heruntergekommene Wohnkomplexe. Immer auf der Suche nach Hinweisen, ohne die ein Fortkommen im Storyablauf nicht möglich ist, nehmen Sie jedes Indiz unter die Lupe. Ein Inventarbildschirm hilft Ihnen dabei - fahren Sie mit dem Mauspfeil an den unteren Bildschirmrand, zeigt er sich. Mit einem rechten Mausklick benutzen Sie die Objekte.

technik



Genre: Adventure
Hersteller: Team 17/Trecision
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 31 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\NIGHTLO

## Thunder Brigade



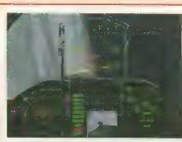
In der Demo zu »Thunder Brigade« müssen Sie gegnerische Ziele finden und zerstören - und vor allem die heißen Luftkämpfe überleben. Sie beschleunigen Ihre Maschine mit Druck auf »A«, mit den Cursortasten steuern Sie ihre Ausrichtung, per Leertaste wird gefeuert. Auf der Karte zeigt das mittlere Dreieck Ihre Position an; das äußere Dreieck weist Ihnen den Weg zum Feind. Die Grafik wird übrigens durch fraktale Berechnungen dargestellt.

technik



Genre: Action
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 48 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\THUNDERB

## Top Gun Hornet's Nest



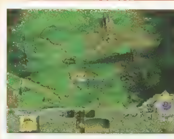
Schwingen Sie sich als Top-Gun-As Maverick in Ihre F/A-18 und versenken Sie in der ersten Mission Kreuzer vor der Küste Sibiriens. In der zweiten Mission müssen Sie dann vom Flugzeugträger aus starten und einen Raketenangriff innerhalb eines Zeitlimits verhindern, indem Sie die Silos zerstören. Dazu rüsten Sie Ihre Maschine mit Luft-Boden-Waffen im Konfigurationsmenü aus. Bevor Sie vom Träger abheben, vergessen Sie nicht, mit »A« den Nachbrenner einzuschalten.

technik



Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 93 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TOPGUNHO

## Lords of Magic: Legends of Urak



Betreten Sie die mystische Fantasywelt Urak, erkunden Sie das Land, bauen Sie Ihre Macht aus und treten Sie mit Schwert, Magie und einer Söldnerarmee dem Bösen entgegen. In der Demo dreht sich alles um den Kampf Elfen gegen Zwerge. Die Vollversion enthält neben dem Originalprogramm das Ergänzungsset »Legends of Urak«, in der zusätzliche Charaktere, Artefakte und Quests enthalten sind; mehr als 100 Stunden zusätzlichen Spielspaß soll die Erweiterung bieten.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Sierra
Erfordert: Pentium/100, 16 MByte RAM, 48 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\LOMSE

# PC-Player-Datenbank

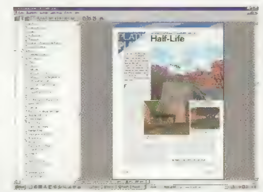
Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...

... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

# PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.




Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu kommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch.

# Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

# Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Unglaubliche Einblicke in das Leben vor 10 000 Jahren, Kinosensationen, die Ihnen den Atem stocken lassen, und Duke Köglmayr gibt hilfreiche Tips für das Fest der Liebe.






HIERMIT TRAI
DER
Realistische Simulation der Fahrphysik
15 naturgetreue Rennstrecken
Detaillierte Datenaufzeichnung: Brems- und Gashebelstellung, Federwege, Geschwindigkeit, Drehzahl, Motorleistung, Ideallinien, Reifenhaftung usw.
Dynamische Rennlogik paßt sich der Fähigkeit des Spielers an
3 Motorradklassen: 125ccm, 250ccm und 500ccm
Verschiedene Modi: Test, Rennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft, Netzwerk
Spektakuläre Unfälle und Überschläge der Motorräder und Fahrer
Spezielle Unterstützung von 3D-Grafikkarten
Grand Prix 500 ccm
ASCARON
RACING FACTORY
ÖHLINS
ADAC
FUNSOFT.
COMPACT disc CD-ROM PC













"Nach einer guten Motorrad-Simulation habe ich schon lange gesucht. Mit Grand Prix 500ccm bin ich endlich fündig geworden"
**MICK SCHNELLE - GAMESTAR 12/98**

**Interview mit Alex Hofmann - Europa- und Deutscher Meister in der Klasse bis 250ccm**

*Alex, wie hat sich die Zusammenarbeit von dir und deinem Team mit Ascaron gestaltet?*

"Ich habe zusammen mit unseren Technikern viel Zeit in Gütersloh verbracht. Ascaron hatte bereits hervorragende Vorarbeit geleistet, so daß es in unseren Meetings hauptsächlich um kleinere Kniffe ging, die Grand Prix 500ccm vom realen Rennen unterscheiden."

*Hattest du bereits Gelegenheit, die endgültige Version von GP500ccm zu testen?*

"Ja sicher, wir waren fast in den Entwicklungsprozeß eingebunden. Die hart arbeitenden Programmierer haben uns immer wieder mit neuen Versionen versorgt, um unsere Meinung zu hören. Das einzige Problem war, daß an Rennwochenenden mein Computer im Teambus immer von Kollegen aus dem kompletten Fahrerlager belegt war, die nur mal 'ne Runde drehen wollten und wir die Jungs dann fast nicht mehr losgeworden sind."

*Wie bewertest du die technischen Hintergründe von GP500ccm?*

"Ganz klar: 100% realistisch. Datenaufzeichnung, Streckenführung, Fahrverhalten und beliebte Unfälle sind einfach super umgesetzt. Besonders schön finde ich, daß man wählen kann, ob man direkt in das echte Rennleben einsteigen möchte oder ob man die diversen Fahrhilfen zuschaltet, um sich erst mal an die Maschine und die Strecken zu gewöhnen - so was wäre auch für mein Motorrad in den Trainingssessions nicht schlecht" (Anm.: lautes Gelächter bricht unter dem Team aus).

*Alex, Danke für das Interview und Hals- und Beinbruch für die nächste Saison, die du im Grand Prix Zirkus zusammen mit Ralf Waldmann und Jürgen Fuchs bestreiten wirst.*

"Kein Problem. Ich hoffe, daß GP500ccm vielen Menschen den Motorradsport näherbringt und daß ich mich nächstes Jahr über jede Menge neuer Fans freuen kann."



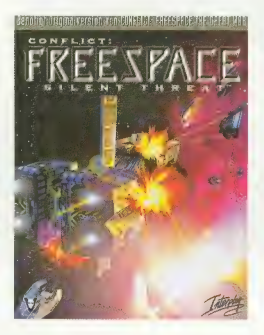
# Letzte Meldungen

## Voodoo3 kommt
Auf der Comdex-Messe in Las Vegas stellte 3Dfx den neuen Voodoo3-Chip vor. Der Prozessor verfügt über einen RAMDAC von 350 MHz und ist somit mehr als doppelt so schnell wie zwei Voodoo2-Karten im SLI-Modus. Außerdem beherrscht der Chip Auflösungen von bis zu 2048 mal 1536 Pixel – mehr, als die meisten Monitore zur Zeit verkraften.

## Fallout bei Sierra
Nachdem Tim Cain, Chefdesigner des Rollenspiels »Fallout«, sich von Interplay losgesagt hat, wird sein nächster RPG-Titel bei Sierra erscheinen.

## Kein netter Zug
Entgegen der Behauptung auf der Packung kann bei der Verkaufsversion von »N.I.C.E. 2« pro CD nur eine Person an Netzwerkspielen teilnehmen, nicht deren zwei. Dieses Problem liegt im Kopierschutz begründet; ob und wann Synetic einen Patch nachschiebt, ist noch nicht genau bekannt, die Programmierer arbeiten jedenfalls an einer Lösung.

## Interplay schwächelt – Fusion mit Virgin?
Aufgrund massiver Verluste im dritten Quartal dieses Jahres, unter anderem wegen hinter den Erwartungen zurückbleibenden Verkaufszahlen des PlayStation-Titels »Wild 9«, hat Interplay einige Mitarbeiter entlassen, darunter Ali Atabek (»M.A.X. 2«). Außerdem ist das Adventure-Projekt »Secret of Vulcan Fury« gestoppt und vorläufig auf Eis gelegt worden. Der Titel sei zwar laut Interplay nicht vom Tisch, doch das komplette Entwicklungsteam wurde ebenfalls gefeuert. Andere Abteilungen hat man zusammengelegt, darunter die Entwicklungsteams Tribal Dreams und Flat Cat.
Kurz vor Redaktionsschluß wurden Pläne für eine Fusion mit Virgin bekannt, die Verhandlungen sind dem Vernehmen nach bereits in vollem Gang.




## Silent Threat flügellahm
Aufgrund des Kopierschutzes ist es einigen Besitzern von »Conflict: Freespace« nicht möglich, die Add-on-CD »Silent Threat« zu installieren – auch wir mußten deswegen in dieser Ausgabe leider auf einen Test verzichten. Interplay Deutschland ist das Problem bekannt, man hat uns schnelle Abhilfe versprochen.



**Secret of Vulcan Fury wird momentan nicht mehr weiterentwickelt.**

## Aber hallo!
Laut einer Pressemitteilung der Agentur Multi Media Press Connection hat Frank Elstner einen sofortigen Vertriebsstop der mäßigen PC-Spielekompilation »aber hallo!« aufgrund der Namensgleichheit mit der ebenso mäßigen (und schon vor Jahren abgesetzten) Spielshow gefordert. Zwei Tage vor Prozeßbeginn habe der Showmaster seine Klage jedoch zurückgezogen.

## Interactive Magic und Take 2
In den letzten Wochen kursierten in der Branche und im Internet Gerüchte, daß Take 2 »Wild« Bill Stealys Softwarefirma Interactive Magic übernehmen will. Die deutsche Niederlassung von I-Magic teilte uns jedoch mit, ein Verkauf sei derzeit nicht geplant.

## Autodiebstahl
Der Nachfolger zu »Grand Theft Auto« wird voraussichtlich im Oktober des nächsten Jahres in den Geschäften erhältlich sein. Für das Spiel zeichnet als Entwickler wieder DMA Designs verantwortlich und abermals dürfen Sie unlautere Methoden einsetzen, um an Ihr Ziel zu gelangen.

## Traummaschine
Ein kleiner Blick über den Tellerrand: Segas neue Spielkonsole Dreamcast wird seit Ende November in Japan verkauft. Das Gerät verfügt über PowerVR-Technologie, bis Weihnachten sollen laut Sega rund 30 Titel erhältlich sein, darunter eine Versoftung von Roland Emmerichs Japano-Remake »Godzilla«. Mittlerweile liegen angeblich schon derartig viele Vorbestellungen seitens der Händler in aller Welt vor, daß Sega mit der Produktion nicht mehr nachkommt.

## Ion Storm wirbelt Staub auf
Gerüchte im Internet besagen, daß acht hochrangige Designer John Romeros Firma Ion Storm mit unbekanntem Ziel verlassen haben. Bis zum Redaktionsschluß konnten wir weder von Ion Storm, noch von Eidos Interactive eine offizielle Stellungnahme bekommen, daher ist unbekannt, ob »Daikatana« und »Anachronox« wie geplant veröffentlicht werden. (mash)


Der Kampf ist das Schicksal, das uns erwartet...
Horcht auf Ihr Recken, die Unholde sind wieder angetreten, um sich fürchterlich zu rächen. Alles was uns lieb ist auf Erden, wollen sie vernichten. Rachedürstend haben sie Ihre Scharen und Anstrengungen verdoppelt, mit Stahlstangen, Schwertern und Brandpfeilen nähern sie Sich dem Schauplatz des Kampfes.
Seid also gerüstet Ihr edlen Helden des gerechten Weges. Unsere Söhne sollen den Weg des Tapferen gehen, wenn es darum geht, des Feindes Mut und Wille zu brechen um die entscheidene Schlacht zu schlagen.
'Myth 2' bietet alles, was das strategische Kriegerherz höher schlagen läßt:
• Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
• Frei wählbare Kameraperspektive mit stufenlosem Zoom für den optimalen 3D-Kick.
• Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
• Magisches Effektfeuerwerk - mit Partikelsystemen, Transparenzen & aufwendigen Sound-Abmischungen.
• Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimtückischer und gefährlicher als Ihre Vorgänger.
PC CD
BUNGiE
MYTH II
SOULBLIGHTER

Preview: System Shock 2

# Erfahrener Hacker gesucht

**Electronic Arts hat sich die Vertriebsrechte für alle zukünftigen Titel von Looking Glass gesichert. Dazu gehört auch eine Fortsetzung, die Abenteurer rund um den Globus bereits seit Jahren lauthals einfordern: »System Shock 2«.**


Das Interface wurde komplett neu entwickelt und auf Rollenspiel getrimmt.

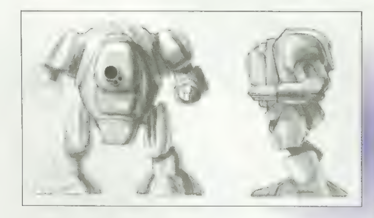
Die Urversion wurde 1994 bei Looking Glass Technologies entwickelt und von Origin Systems vertrieben. Designer-Legende Warren Spector, der zur Zeit in den Diensten von Ion Storm mit dem 3D-Rollenspiel »Deus Ex« ein Konkurrenzprodukt entwickelt, drückte dem Titel damals sein Gütesiegel auf: packende Handlung, hervorragendes Design und eine dreidimensionale Spielumgebung mit First-Person-Perspektive. All das zu einer Zeit, in der 3D-Umgebungen weder gang noch gäbe waren. Die Origin-Looking-Glass-Kombo produzierte damals neben System Shock auch die »Ultima Underworld«-Spin-offs. Es ist daher sicher kein Zufall, daß »System Shock 2« eine Mischung dieser beiden Klassiker darstellt. Bedenkt man zudem, daß Origin inzwischen ebenfalls eine hundertprozentige Tochter von Electronic Arts ist, schließt sich der Kreis. Nur diese Konstellation machte das Sequel überhaupt möglich, da Origin bislang wie eine eifersüchtige Glucke auf der Lizenz saß, gleichzeitig aber die eigene Entwicklung eines zweiten Teils verweigerte.

Einen Warren Spector hat Looking Glass dieser Tage nicht mehr in petto, glücklicherweise sind der Firma aber noch einige am Original beteiligte Veteranen erhalten geblieben, darunter Doug Church, Sean Barret, Marc LeBlanc und Rob Fermier. Obwohl die Jungs mittlerweile unter dem Label Irrational Games unter eigener Regie arbeiten, zeigten sie sich mehr als willig, für dieses Projekt mit ihrem ehemaligen Brötchengeber zu kooperieren. Damit wären nun sage und schreibe vier verschiedene Firmen in diesem Projekt involviert – undenkbar für die meisten Branchen, aber ganz normaler Alltag in der Spieleindustrie.

## Shodans Rückkehr

Zum besseren Verständnis des zweiten Teil ist es notwendig, sich ganz kurz an die Ereignisse in System Shock zu erinnern. Das Spiel war eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel mit einer ordentlichen Prise Action. Der Spieler ist ein Hacker, der auf der Weltraumstation Citadel aus dem Koma erwacht. Die Crew wurde von dem Supercomputer Shodan in Mutanten verwandelt. Mit einem Neural-Implantat kann sich der Spielcharakter in den Cyberspace einklinken, um dort Hinweise zu sammeln. System Shock bestand aus zehn offenen Leveln, das heißt, man konnte immer in einen bereits abgeschlossenen Abschnitt zurückkehren, der zwischenzeitlich wieder von Cyborgs und Robotern bevölkert wurde. Shodan, ein »weiblicher« Computer, war zweifellos die bis dato hinterhältigste und gemeinste Bösewichtin in der bewegten Geschichte der digitalen Unterhaltungsindustrie.

Deshalb ist es nur logisch, daß Shodan auch in System Shock 2 den Spieler wieder das Fürchten lehren soll. Damit nicht genug: Shodan hat sich mit einem neuen Charakter verbündet, der ihr an Fiesheit in nichts nachsteht. Circa 20 Jahre nach den Geschehnissen im Vorgänger beginnt das Spiel diesmal im Inneren eines Raumschiffs. Sie wählen Ihren Charakter aus einer von drei militärischen Zuordnungen: Marine, Navy oder Secret Service. Nachdem es sich um ein Rollenspiel handelt, komplett mit Charaktergenerierung und -entwicklung, entsprechen diese Auswahlmöglichkeiten im Prinzip den Charakterklassen eines herkömmlichen RPGs, das bedeutet, der Marineinfanterist verkörpert den Kämpfer, der Geheimagent ist das Gegenstück zum Magier. Alle Charaktere verfügen über eine Reihe von Fähigkeiten, deren Werte




Die Konzeptzeichnungen und das Endprodukt: Solchen Wartungsrobotern werden Sie in den Gängen der Station in Massen begegnen.

**Selbst eine Einkaufspassage gibt es auf dieser gut ausstaffierten Raumbasis.**

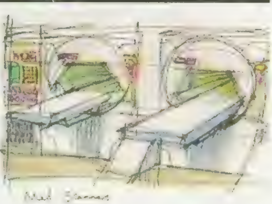
sich während des Spiels erhöhen. Darunter befinden sich auch die »Cy-Powers«, die Ihr Geschick im Umgang mit Computern bestimmen. Hacking ist nach wie vor Bestandteil des Spiels, allerdings nicht in der gewohnten Form. Anstatt sich in den Cyberspace einzuklinken, findet die Datensuche über gewöhnliche Terminals und Schaltpulte statt.

## Engine geklaut

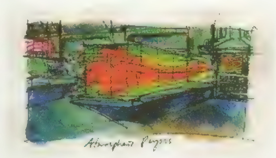
Looking Glass verwendet für die Programmierung eine aufgepeppte Version der »Thief«-Engine, die für das gleichnamige Spiel entwickelt wurde. Die Besonderheit dieses Tools besteht in der Art und Weise, in der Objekte bearbeitet werden können. Sie reagieren auf die verschiedensten äußeren Einflüsse, unabhängig davon, ob diese vom Spieler oder von der Umgebung eingeleitet werden. Hitze, Kälte und Feuchtigkeit hinterlassen logische Spuren und verändern das Objekt abhängig von dessen Beschaffenheit. Bis zu 500 Parameter können einem solchen Objekt zugeordnet werden. Darüber hinaus ermöglicht die Engine eine Auswahl verschiedenster Charakterbewegungen. Sie können sich zur Seite lehnen, kriechen, springen, sich an Wänden hochziehen, ducken und andere akrobatische Kabinettstückchen ausführen. Alle Charakter wurden im Motion-capturing-Verfahren zunächst gefilmt und dann als Polygon-Modell gerendert. Thief beweist, daß die Engine außerdem über ein ausgesprochen akkurates Physikmodell und sehr gute dynamische Soundeffekte verfügt. All dies könnte natürlich zu der Annahme verleiten, daß es sich bei System Shock 2 um nichts weiter als ein »Thief in Space« handelt. Designer Kevin Levine will davon nichts wissen: »Wir überlegen, ob wir der Engine nicht den Namen Shock Engine geben sollen. Wir haben so viele Änderungen und Anpassungen vorgenommen, daß es sich praktisch



**Unter dem Elektronenmikroskop werden die Dinge gleich viel klarer.**



**Medical Scanners erlauben schnelle Diagnosen.**



**In diesem Teil der Station wird unter anderem das Klima kontrolliert.**



**Sichtlich erstaunt über die Unordnung im Umkleideraum zieht sich der stolze Held indigniert zurück.**

um ein neues Tool handelt. Wir haben jetzt beispielsweise 16-Bit-Farben und dynamische Lichteffekte, ein besseres Interface, um nur einige der Verbesserungen zu nennen. Ich behaupte, daß sich von allen wiederbenutzten Engines (siehe »Half-Life« oder »Sin«) unsere am meisten vom Original unterscheiden wird.«

Eine weitere wesentliche Veränderung gegenüber Thief ist die rollenspielgerechte Anpassung des Inventarsystems. Die Anzahl der verfügbaren Inventarplätze ist limitiert, steigt aber im Verhältnis zur Stärke des Spielers. Wie in den meisten Rollenspielen wird der Charakter im Interface als Puppe dargestellt, die bewaffnet und ausstaffiert werden kann. Neben den Inventarschächten finden wir eine ebenfalls begrenzte Anzahl cybernetischer Implantate, die notwendig sind, um Computer zu hacken, Reparaturarbeiten durchzuführen oder Waffen zu manipulieren. In der korrekten Auswahl dieser Implantate kommt ein wichtiger strategischer Aspekt des Spiels zum Tragen. Die grafischen Fähigkeiten der Engine stehen außer Zweifel. Dynamische Licht- und Schatteneffekte sind mittlerweile ohnehin Standard, und Wetterverhältnisse spielen hier keine Rolle, da sich das Geschehen im Inneren einer

**Prototyp eines Roboters, der darauf hofft, im fertigen Spiel eine Rolle zu ergattern.**

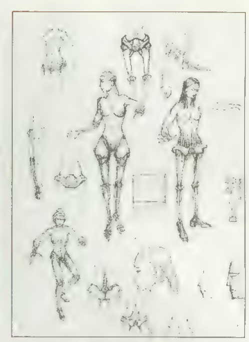


**So oder so ähnlich wird Ihr Charakter im fertigen Spiel aussehen.**

Raumbasis abspielt. Schicke 3D-Engines gibt es jedoch massenweise, und allzuviele Spiele, die in berauschender 3D-Verpackung daherkommen, entpuppen sich später als spielspaßlose Hüllen. Dazu die Designer: »Es ist richtig, daß heute in der Industrie ein gewisser Druck herrscht, ein Spiel zu machen, das in erster Linie prima aussieht. Allzu oft kommt dabei am Ende eine heruntergedummte Version mit guter Grafik und null Spielspaß heraus. Wir wollen ein spannendes Spiel mit der Komplexität eines echten Rollenspiels schaffen.«

## Deathmatch – nein, danke

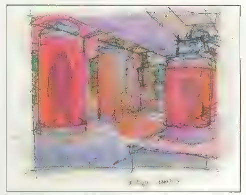
Auch System Shock 2 ist wieder in mehrere Level unterteilt, in denen diverse Missionen zu erfüllen sind. Daneben gibt es zahlreiche Sub-Quests, die zwar nicht unbedingt bewältigt werden müssen, um das Spiel zu beenden. Dennoch empfiehlt es sich, diese anzunehmen, da man hierfür mit zahlreichen Power-ups, Erfahrungspunkten und sogar neuen Story-Elementen belohnt wird. Die Größe



**Auch von weiblichen Cyborgs kriegt der Spieler eins auf die Mütze.**

der Level ist unterschiedlich, sollte aber ausreichend sein. Looking Glass mißt den Levelumfang nicht in Screens oder Pixeln, sondern in Fuß. Einer der Demo-Level verfügte über eine Fläche von 500 mal 200 Fuß, was etwa 10 000 Quadratmetern entspricht. Nicht überragend, aber auch nicht schlecht. Zudem kommt es in erster Linie darauf an, was in einem Level passiert, und nicht auf dessen Größe.

Multiplayer-Unterstützung wird ein wesentlicher Bestandteil des neuen System-Shock-Universums werden. Wer hier jedoch ein Fragfestival im Stil von »Unreal« erwartet, sollte sich anderweitig umsehen. Kooperatives Spielen ist angesagt – Deathmatcher brauchen erst gar nicht vorstellig zu werden. »Spieler, die eine gelungene Solo-Player-Erfahrung schätzen und diese mit Freunden wiedererleben wollen, sind unsere Zielgruppe«, äußert sich Designer Kevin Levine zu diesem Thema. Über die Anzahl der Spieler macht man sich noch keine allzugroßen Gedanken und konsequenterweise auch keine Angaben. Musik und Soundeffekte trugen erheblich zur



**Konzeptzeichnung des Genetiklabors an Bord der Raumstation.**



Zum Vergleich: So sah System Shock vor fünf Jahren aus.



Shodan übernimmt auch in System Shock 2 wieder die Rolle Ihres Widersachers.

dichten Atmosphäre im Vorgänger bei. Spieler werden sich noch an den bizarren Kontrast zwischen den harten Techno-Riffs im eigentlichen Spiel und dem unsäglichen Gedüdel im Aufzug erinnern. Beide werden auch im Sequel zu finden sein. Kommunikation erfolgt wieder in der Form von Audio-Logs. »Darüber haben wir lange diskutiert«, meint Levine, »und letztendlich haben wir auf Videosequenzen zugunsten von Audio-Dateien verzichtet. In System Shock mußte man nie das Spiel unterbrechen, um sich die Story anzuschauen. Während man die Logs hörte, konnte man andere Sachen erledigen. Allerdings werden wir neben den Logs noch eine neue, sehr System-Shock-spezifische Medienform vorstellen.«

Letztendlich noch ein Wort zum Interface und damit zu einem der Schwachpunkte des Originals. Obwohl es möglich war, den Körper seines Charakters in eine menschliche Brezel zu verbiegen, war die Steuerung nicht sonderlich intuitiv und äußerst gewöhnungsbedürftig. Das soll sich in jedem Fall ändern. Natürlich will man die außergewöhnliche Bewegungsvielfalt beibehalten. Es wird beispielsweise weiterhin möglich sein, um die Ecke zu schauen oder sich in mehreren Stufen hinzuknien. Das neue Interface soll zudem lernfähig sein und die Bewegungen des Spielers selbständig interpretieren können. Die Steuerung erkennt quasi aus der Bewegung des Spielers den nächsten logischen Schritt und führt diesen beim folgenden Mausklick aus. Wie genau das funktionieren soll, wurde uns leider nicht verraten. Es bleibt uns also nichts anderes übrig, als die Designer beim Wort zu nehmen.

## Geht's auch ohne Spector?

Ob System Shock 2 die neue Generation der PC-Spieler ebenso in den Bann ziehen kann wie der Vorgänger, ist fraglich. Looking Glass hatte in der Vergangenheit keinen größeren Hit aufzuweisen, und die Tatsache, daß Thief – trotz immenser Verspätung – ohne Multiplayer-Option ausgeliefert wird, gibt zu denken. System Shock 2 kann sich einen solchen Fauxpas sicher nicht leisten. Dementsprechend vorsichtig ist man auch beim Veröffentlichungsdatum: »Irgendwann im nächsten Jahr« bedeutet in der Regel »Ende nächsten Jahres mit der Option erstes Quartal Folgejahr«. Auch das Fehlen von Warren Spector, der treibenden Kraft hinter dem Vorgänger, ist sicher ein Manko. Im übrigen könnte es hier durchaus zu einem direkten Vergleich zwischen dem Meister und seinen Schülern kommen, da dessen »Deus Ex« ungefähr zur gleichen Zeit wie System Shock 2 erscheinen soll. Kevin Levine sprüht dennoch voller Selbstvertrauen: »System Shock 2 wird wesentlich mehr werden als noch ein unnötiger 3D-Shooter in einem ohnehin nicht von Einfallsreichtum dominierten Genre. Es ist eine gelungene Kombination aus einem auf Statistiken basierenden Rollenspiel mit einer physikalisch korrekten 3D-Welt. Wir liegen irgendwo zwischen Fallout und Unreal – und damit genau richtig.« Wie richtig er mit dieser Behauptung liegt, werden wir im Herbst hoffentlich selber beurteilen können. Es ist natürlich schön, daß die Designer mit Begeisterung bei der Sache sind, und auf dem Papier macht System Shock 2 bereits jetzt eine gute Figur. Was unter dem Strich dabei rauskommen wird, steht auf einem anderen Blatt. Hoffen wir das Beste! **(Markus Krichel/mash)**

**System Shock 2 – Facts**

- **Hersteller:** Looking Glass Technologies/EA
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal 1999
- **Besonderheiten:** Nachfolger eines absoluten Klassikers; echtes Rollenspiel; Shodan ist wieder da.

## Dark Project – Der Meisterdieb

**Mit fast 18 Monaten Verspätung hat es nun endlich geklappt. Die »Thief«-Goldmaster befindet sich auf dem Weg ins Presswerk. Der von Eidos Interactive vertriebene Looking-Glass-Titel sollte somit bis spätestens Mitte Dezember in den Regalen stehen. So ganz hat es aber doch nicht hingehauen mit den versprochenen Features. Es fehlt beispielsweise der Multiplayer-Modus. Ein Anruf bei Looking Glass förderte auch keine schlüssige Antwort zutage: »Thief wird zu diesem Zeitpunkt ohne Multiplayer-Modus ausgeliefert«, meinte die PR-Abteilung. »Ob wir diesen in einem Patch nachreichen werden, steht zur Zeit noch nicht fest. Momentan wollen wir dazu nicht weiter Stellung nehmen. Thief ist im Grundsatz ein Soloplayer-Spiel, das sich für traditionelles Death-Matching nicht eignet.«**



Auf einen Mehrspieler-Modus werden Sie bei Dark Project wohl verzichten müssen.

**Ansonsten überwiegt aber der Eindruck, daß Designer Gregg LoPiccolo gute Arbeit geleistet hat. Zwar merkt man den Grafiken die lange Entwicklungszeit an, doch das Gameplay stimmt, die Story ist gut und die Musik sogar hervorragend. Ein ausführlicher Test folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.**

Preview: Flight Unlimited 3

# Schlaflos in Seattle

**Looking Glass hat mit der Entwicklung des dritten Teils der zivilen Flugsimulation »Flight Unlimited« begonnen. Diesmal geht es nach Seattle, regenreichste Stadt der USA und Wohnsitz von Bill Gates.**



Detaillierte Landschaften sind das Markenzeichen der Flight-Unlimited-Serie.

Bei den simulierten Militärfliegern ist Electronic Arts der unumstrittene König der Branche. Ganz anders sieht es jedoch bei den zivilen Genrevertretern aus. Sobald Cessnas, Pipers oder Lear-Jets im Spiel sind, hat Microsoft in der Publikumsgunst ganz klar die Nase vorn. Der »MS Flight Simulator« hat sich in den vergangenen Jahren einen derart großen Marktanteil erflogen, daß die meisten Firmen diese Arena gar nicht erst betreten. Der einzige ernstzunehmende Konkurrent war bisher »Flight Unlimited« von Looking Glass Technologies, ein Spiel, das nach Ansicht der meisten Genrefans dem Gates-Produkt haushoch überlegen ist. Was lag für EA daher näher, als sich die Vertriebsrechte zu sichern und zur Luftschlacht gegen Microsoft zu blasen?

## Spektakuläre Landschaft

Looking Glass enthüllte den dritten Teil der Flight-Unlimited-Serie im August dieses Jahres auf der MicroWINGS Flight Simulation Conference in Orlando, Florida. Ebenso wie die beiden Vorgänger verfügt auch die nächste Folge über photorealistisches Terrain, das mit Hilfe von Satellitendaten bis ins kleinste Detail nachgestellt wurde. Die Szenerie wurde von San Francisco in den amerikanischen Nordwesten, genauer gesagt nach Seattle im Bundesstaat Washington verlegt. Dieser Ort wurde mit viel Bedacht ausgewählt, denn Seattle kombiniert eine spektakuläre Landschaft mit einem schwer navigierbaren Luftraum. Der Pazifik, zahlreiche Seen und Gebirge liegen praktisch nebeneinander. Der 5000 Meter hohe Mount Rainier ist ein Berg vulkanischen Ursprungs und könnte in den Szenarien für Überraschungen sorgen.

Auch das Stadtbild von Seattle kann sich sehen lassen. Der 220 Meter hohe »Space Needle«-Fernsehturm ist eines der populärsten Gebäude der Vereinigten Staaten. Darüber hinaus ist diese Gegend für ihre schnell wechselnden Wetterverhältnisse bekannt. In der Regel lautet die Wetterprognose »Regen mit gelegentlichem Sonnenschein«. Nicht umsonst behauptet das Designteam mit Stolz: »Flight Unlimited hat die besten Regentropfen aller Zeiten.« Alles in allem die perfekte Umgebung für einen komplexen Flugsimulator.

Die neue Engine simuliert die Witterungsverhältnisse originalgetreu und ermöglicht eine noch detailliertere 16-Bit-Grafikdarstellung als der Vorgänger. Bewegliche Objekte wie Autos oder sogar Fußgänger sind problemlos vom Cockpit aus zu erkennen. Auch auf den Flugplätzen geht es mittlerweile wesentlich lebhafter zu. Fünf neue Flugzeuge, darunter ein Business-Jet, ein Wasserflugzeug und ein Ultra-Light-Flieger, warten auf den Piloten. Die genauen Typen will Looking Glass noch nicht preisgeben, da die Lizenzverhandlungen mit den Herstellern gerade im Gange sind.

▲ Die Szenerie wird im fertigen Spiel wesentlich besser aussehen. Satellitendaten sind noch nicht implementiert.

Die »Space Needle« ▶ ist das Wahrzeichen von Seattle.

## Bill, wir kommen!

Flight Unlimited 3 verfügt über mehrere Szenarien, die die sonst so beschauliche zivile Luftfahrt wesentlich spannender gestalten sollen. So findet sich der Spieler in Unwettern, beschädigten Flugzeugen und unter anderen Mayday-Bedingungen wieder. Der mitgelieferte Editor erlaubt das Design eigener Horror-Szenarien.

Looking Glass selbst beschreibt Flight Unlimited als eine »Flugsimulation mit Sinn für Humor«. Wenn man weiß, daß Softwaregigant Microsoft seinen Sitz in Seattle hat und Bill Gates dort wohnt, sind die möglichen humoristischen Einlagen schier unbegrenzt. (Markus Krichel/mash)

**Flight Unlimited 3 – Fakten**

- **Hersteller:** LookingGlass/Electronic Arts
- **Genre:** Flugsimulator
- **Termin:** 3. Quartal 1999
- **Besonderheiten:** Exakte Reproduktion der Landschaft; Szenario-Editor.

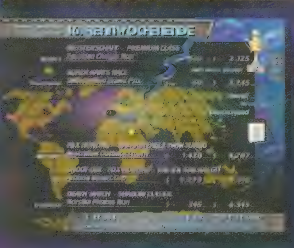
MEISTERSCHAFTSSPIEL

EINZELRENNEN

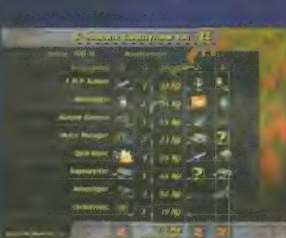
# Hier kriegst Du die volle Packung,...

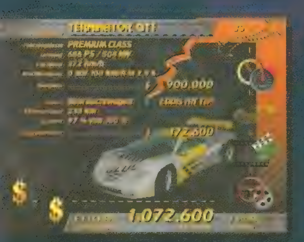
MEHRSPIELERMODUS

TRAINING / TIME ATTACK




24 Strecken • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • ca. 40 unterschiedliche Fahrzeuge in den 8 Klassen u.a. Premium Class, Classic Class, Bonsai Racer und den speziellen Shoot Out - Racern • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den Shoot Out - Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • die Meisterschaftsoptionen "Knock Out", "Klassen- oder Typenrennen" • eine Vielzahl an Rennoptionen u.a.

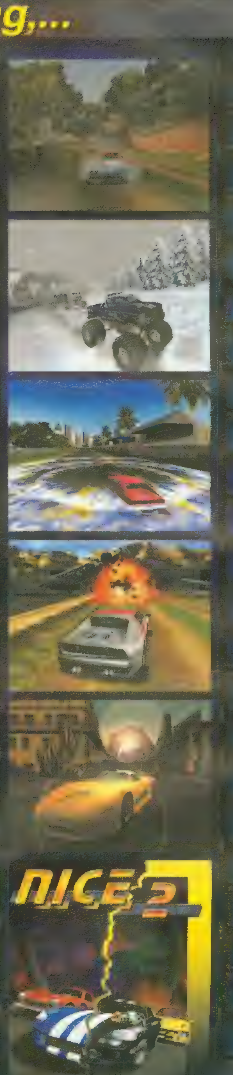





"Baumkollision an/aus", "Art der Fahrphysik" • unterschiedliche Trainingsmodi, auch Time Attack (Ghostmodus) rundenbasiert oder auf Renndistanz • Boxenstopps zum Auftanken und Nachladen • 4 Tageszeiten • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Rauchentwicklung, Metallic-Effekte und vieles mehr • intelligente und lernfähige Gegner • Replay-Archiv inklusive Schnittplatz • Sponsoring • "EDDIe" Hilfe-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Fahrzeugnameneditor • Mehrspielermodus u.a. im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!





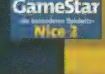
# N.I.C.E. 2



"...N.I.C.E. 2, dem Rennspiel, das fast alles kann..."
[illegible], PC Player

"In N.I.C.E. 2 verlaßt Ihr die ausgefahrenen Spurrillen, die Dutzende Rennspiele in diesem Jahr auf dem digitalen Asphalt hinterlassen haben."
Stephan Freundorfer, Power Play

"Viel Spaß und noch mehr Spaß fürs Geld - wer sich unbeschwert in Geschwindigkeitsrausch versetzen will, wäre blöd, wenn er N.I.C.E. 2 im Händlerregal stehen lassen würde."
Andreas Lober, GamesMania




"Das ultimative Fun-Rennspiel!"
Michael Galuschka, GameStar




"Das ungeheure Tempo sorgt für einen Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm"
Oliver Menne, PC Games




"Zig Spielmodi und Kameramodus - herausragend"
Christian Bigge, PC Action




"Herausragendes Arcaderacing mit Tiefgang und Tempo"
Richard Löwenstein, PC Joker

RENNPLANUNG

TUNE_UP SHOP

REPARATUR & VERKAUF

ABSTIMMUNG

SPONSORING

REPLAYS

SAISONVERLAUF




SYNETIC

**...alles andere ist Sand im Getriebe!**




Zu Besuch bei Digital Anvil

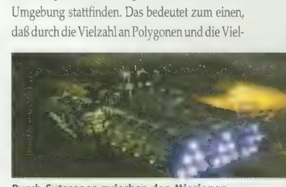
# Creative Cowboys

**Seit er mit Digital Anvil sein eigenes Studio gegründet hat, ist es etwas still um Chris Roberts, den genialen Macher der Wing-Commander-Serie, geworden. Anläßlich eines Vor-Ort-Termins durften wir uns nun ein Bild von den künftigen Projekten der texanischen Spieleschmiede machen.**

Die Vorgeschichte von Digital Anvil gehört mittlerweile zum Standard im Spiele-Business: Einige kreative Köpfe (Chris und Erin Roberts, Tony Zurovec) wollen Spiele entwickeln, die ihnen selbst gefallen und deren Entstehung nicht an feste Terminpläne gebunden ist. Die Schlipsträger aus der Marketingabteilung (Electronic Arts) haben aber nur Verkaufszahlen (30 Mio. Dollar Umsatz bei Wing Commander 3) vor Augen. Sie verlangen deshalb in aller Regel eine optisch und inhaltlich möglichst deckungsgleiche Fortführung populärer Konzepte wie etwa Wing Commander 4+x. Irgendwann haben die gut situierten Kreativen die Nase voll und gründen ihre eigene Firma, in diesem Falle traf das 1996 für Digital Anvil zu, wobei sie die fähigsten Mitarbeiter des alten Arbeitgebers (Origin) gleich mitnehmen. Nach einiger Zeit und dicken Investitionen in ein schmuckes neues Büro mit State-of-the-Art-Ausstattung stellen die Beteiligten aber fest, daß man während der langen Entwicklungsphase nicht vom Idealismus allein leben kann. Also sucht man sich einen finanzstarken Partner (Microsoft), der nicht nur sein Betriebssystem für die Arbeitsrechner zur Verfügung stellt, sondern auch – mehr aus Renomée- denn Gewinnstreben – kräftig Geld zuschießt. Was der Kostenstelle Kopfzerbrechen bereitet, freut den Spieler, denn den Produkten ist es anzusehen, daß sie frei von finanziellen Zwängen mit Sorgfalt und Enthusiasmus entwickelt werden.

## Conquest

Im Sommer 1999 werden Sie die erste Frucht der Kooperation von Digital Anvil und Microsoft ernten und genießen dürfen. Allerdings kommt hier keine weitere 3D-Weltraum-Oper für High-End-PCs auf die Spielewelt zu, bei Conquest handelt es sich um ausgewachsene Echtzeit-Strategie. Als Produzent des Spieles zeichnet sich Chris' jüngerer Bruder Erin Roberts verantwortlich, der sich seine Sporen bereits mit Privateer und Privateer 2: The Darkening verdient hat. Als bekennender Science-Fiction-Fan siedelte Erin natürlich auch Conquest im Weltraum an, einige Besonderheiten sollen den Titel allerdings vom Megaseller Starcraft und dem mit Spannung erwarteten Homeworld abheben. Vier Rassen wird es im zu erobernden Universum geben, alle mit einer breiten Vielfalt an Schiffen ausgestattet und durch ihre individuellen Stärken und Schwächen taktisch recht unterschiedlich zu handhaben. Die galaktische Spielwiese besteht aus insgesamt 16 Planetensystemen, die durch Sprungtore miteinander verbunden sind. Genreüblich basiert das Spielprinzip auf dem Kommandieren der eigenen Truppen in Echtzeit, angereichert mit etwas Forschung, Ressourcenmanagement und dem Aufbau von Versorgungswegen für die Einheiten. Vier verschiedene Rohstoffe lassen sich auf den unzähligen Planeten finden, wirtschaftliche Zusammenhänge müssen beim Abbau jedoch nicht beachtet werden, denn die Mineralien dienen ausschließlich dem Verkauf und einer vollen Kriegskasse. Dennoch sollten Sie sich auf Erkundungstour durch die unendlichen Weiten machen, in fernen Winkeln verborgen lassen sich nämlich Artefakte finden, die zur Entwicklung mächtiger Waffensysteme und nützlicher Alien-Technik verwendet werden können. Im Gegensatz zur isometrischen Darstellungsweise bei den aktuellen Echtzeitspielen wird Conquest in einer echten 3D-Umgebung stattfinden. Das bedeutet zum einen, daß durch die Vielzahl an Polygonen und die Vielfalt der Texturen ein für das Genre seltener Augenschmaus zu erwarten ist, zum anderen, daß Sie beliebig Blickwinkel und Zoomstufe bestimmen können. Ein simples Point-and-click-Interface und einige Hilfsfunktionen sollen garantieren, daß trotz freier Perspektivenwahl und Größe des Alls die Übersicht über die persönliche Armada nicht verloren geht. So werden Ihnen auch computergesteuerte Flottenadmirale zur Verfügung stehen, die eigenständig Einsatzverbände führen und im Laufe der Zeit an Erfahrung und Kampfgeschick gewinnen. Ein Hotkey à la »M.A.X 2« erlaubt zudem, augenblicklich zum Ort von Kampfhandlungen zu springen. Etwa 25 Missionen werden Ihnen im Solo-Modus bevorstehen, natürlich ist das Ganze in die übliche Geschichte von Gut und Böse eingebettet, die über Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Das Rennen um die Vormacht im Universum kann aber auch gegen bis zu sieben menschliche Gegner angetreten werden.


**Durch Cutscenes zwischen den Missionen wird die Hintergrundgeschichte erzählt.**


**In der Atmosphäre der Planeten lassen sich Anlagen wie Minen oder Raumhäfen erbauen.**

**[illegible]**

- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 3. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: Volle 3D-Umgebung; vier Rassen mit unterschiedlichen Eigenschaften; Unterstützung durch KI-geführte Flottenadmirale.

## Loose Cannon

Neben den Roberts-Brüdern ist Tony Zurovec der dritte hochverdiente Programmierer und Produzent, der Origin durch seine Arbeit an Ultima 7 und 8, bzw. der Crusader-Serie zu Millionenumsätzen verholfen hat. Sein erstes Projekt bei Digital Anvil, das spätestens Weihnachten 1999 auf dem Wunschzettel der Spieler wiederzufinden sein wird, ist inspiriert von Tonys Leidenschaft für Rollen- und Brettspiele. Besonders das Autokampf-RPG »Car Wars« von Altmeister Steve Jackson hat es ihm in jungen Jahren angetan und liefert die grundlegende Idee für Loose Cannon. Die in der nahen Zukunft angesiedelte Story entführt Sie in eine USA, in der kriminelle Kartelle die Fäden in der Hand halten und die Polizei



**Die gesamte Spielwelt läßt sich auch auf Schusters Rappen durchqueren.**

weder zuverlässig noch machtvoll genug ist, der Unzahl an bösen Buben Herr zu werden. Ideale Arbeitsbedingungen also für Sie als Kopfgeldjäger und Söldner hinter dem Steuer eines von 15 ausbaufähigen Fahrzeugen. Neben 20 vorgegebenen Missionen, die, durch eine halbe Stunde Cutscenes unterstützt, die eigentliche Geschichte entwickeln, stehen Dutzende weitere Aufträge zur Verfügung, die beliebig angenommen und erfüllt werden können. Durch Abhören des Polizeifunks erfahren Sie, wo in den neun Großstädten oder den zwölf weiten Überlandstrecken gerade Not am Mann ist. So befreien Sie für eine angemessene Bezahlung Geiseln, transportieren Waren, spionieren oder nehmen Mordaufträge an. Mit den verdienten Dollars läßt sich anschließend der Wagen aufrüsten oder reparieren, zudem bieten Waffenläden von einer simplen Magnum bis zur kompletten Scharfschützenausrüstung für jede Situation das richtige Werkzeug. Ungewöhnlich für einen US-Bürger steigen Sie sogar öfter, mal aus dem Auto aus und erledigen zu Fuß in klassischer Action-Adventure-Ansicht Ihre Aufträge. Sollten Sie Ihren Parkplatz vergessen oder sich in eine Luxuskarosse am Straßenrand vergruckt



**Diverse Kameraperspektiven stehen im Fahrmodus zur Wahl.**

haben, so steht es Ihnen auch frei, einen Wagen aufzubrechen und zu stehlen (allerdings sind Sie für mögliche Folgen, wie im richtigen Leben, selbst verantwortlich). Besonders die grafische Aufbereitung und die Weite der Spielumgebung kann schon in der frühen Version von Loose Cannon überzeugen. Die Städte mit ihren Wolkenkratzern, Highways und Parkanlagen werden sehr detailliert dargestellt und sind voll interaktiv. So spazieren Fußgänger herum, die Sie, um Ärger mit der Polizei zu vermeiden, nicht überfahren sollten, und es herrscht zur Rush Hour reger Verkehr auf den Straßen. Weniger Story dafür mehr Action verspricht ein Deathmatch-Modus für bis zu acht Spieler im Netzwerk.

**LOOSE CANNON – FACTS**

- **Genre:** Auto-Action-Adventure
- **Termin:** 4. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Große, voll interaktive Spielumgebung; 20 lineare Missionen, zusätzliche Zufallsaufträge; Fahrzeug kann beliebig verlassen werden.

## Interview mit Chris Roberts

**PC PLAYER:** War es eigentlich hart für dich, Origin zu verlassen?

**Chris Roberts:** Es ist immer schwer, eine Firma bei der du so lange warst und Leute, die du schon lange kennst zu verlassen, aber Origin ist einfach zu groß geworden. Ich dachte es wäre netter, wieder in einer persönlicheren Umgebung und mit weniger Druck durch die Firma zu arbeiten. Ich wollte mich ändern und etwas erschaffen, über das ich mehr Kontrolle habe.

> »Buchhalter und Spieledesigner sind natürliche Feinde.«

**PC PLAYER:** Wie sah denn dieser Druck aus?

**Chris:** Nun, das Problem ist, wenn du ein Spiel machst und es sehr erfolgreich wird, dann bekommst du ein dickes Budget für den Nachfolger, und mit dem mußt du das Geld so schnell wie möglich wieder reinspielen. Aber du kannst eben nicht vorhersagen, wann dieses Spiel fertig und ob es auch erfolgreich wird. Es gibt fast schon eine natürliche Feindschaft zwischen der kreativen und der finanziellen Seite der Spieleentwicklung wie etwa das Einhalten von Terminen, und Verkaufszielen, ganz zu schweigen vom anberaumten Firmenwachstum. Da waren zum Schluß einfach so viele andere (und langweiligere) Dinge bei Origin bzw. EA zu tun, als nur Spiele zu machen.

**PC PLAYER:** Triffst du Richard Garriott noch?

**Chris:** Ja, schon. Ich habe zwar dieses Jahr nicht viel von Richard gesehen, denn wir waren alle ziemlich beschäftigt und viel unterwegs. Aber es gibt keine schlechten Gefühle zwischen uns, sonst hätten wir ja auch nicht die Rechte bekommen, den Wing-Commander-Film zu machen.

**PC PLAYER:** Du bist ja mit deinen Spielen schon immer an die Grenzen des technisch Machbaren gegangen. Nun arbeitet ihr neben Microsoft auch mit AMD zusammen, wie sieht diese Kooperation aus?

**Chris:** Zuallererst ist es nett von AMD, daß sie uns Geld geben, das man ja immer gut brauchen kann. Aber wichtiger ist wohl, daß wir vor vielen anderen Zugang zu deren neuer Hardware haben. Wir verbringen viel Zeit damit, die Software für AMD-Chips zu optimieren und nutzen natürlich in unseren Spielen spezielle Fähigkeiten dieser Prozessoren. Dafür dürfen wir ihnen aber auch sagen, was wir gerne auf einem zukünftigen Chip sehen würden, greifen also auch etwas ins Chip-Design ein.

**PC PLAYER:** Welche Hardware-Anforderungen erwartest du für dein Freelancer-Projekt?

**Chris:** Um über die Spezifikationen von Freelancer etwas zu sagen, ist es eigentlich noch zu früh, aber ich schätze mal, daß ein Pentium/166 oder Pentium/200 als Minimum genügt. Und natürlich eine 3D-Grafikkarte, das ist klar. Dafür wird es allerdings keinen MMX-Support geben.



Eine Weltraumschlacht im typischen Wing-Commander-Stil.

## Starlancer

Natürlich läßt Chris Roberts auch die Anhänger des klassischen Weltraumkampfs im Wing-Commander-Format nicht auf dem Trockenen sitzen. In der Zukunftswelt von Starlancer haben sich die ehemaligen Machtblöcke der Erde das gesamte Sonnensystem zur Befriedigung ihrer Expansionsgelüste auserkoren. Die bösen Kommunisten sind zu neuer Stärke gelangt, haben die Alliierten fast vollständig aufgerieben und in eine einsame Ecke des Weltraums vertrieben. Nur eine Gruppe Zivilisten in veralteten Schiffen steht Ihnen zu Beginn des Spiels zur Verfügung, um Hammer und Sichel endgültig in die Geschichte der Menschheit eingehen zu lassen. In nichtlinearen Missionen erkämpfen Sie sich langsam die Macht zurück, insgesamt über ein Dutzend Schiffstypen und 20 unterschiedliche Waffensysteme werden dabei im Laufe der Geschichte bereit gestellt. Mit seiner herausfordernden Gegner-KI, dem hand-lichen Drag-and-drop-Interface für den heimischen Hangar und der hochgezüchteten 3D-Engine soll Starlancer alles bieten, wonach es dem engagierten Kampfpiloten gelüstet. Entwickelt wird das Produkt, mit dem Roberts wieder einmal zur Nummer Eins des Genres avancieren will, in Zusammenarbeit mit der englischen Programmierstube Warthog.

(Jürgen Schreiber/md)

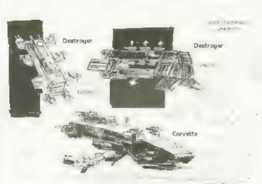
### Wing-Commander – Der Film

**Nachdem bereits bei den letzten zwei Folgen der Wing-Commander-Reihe die Grenzen zwischen Spiel und Film verwischten und mit Mark Hamill und Malcolm McDowell zwei Leinwandgrößen auf Silberling gepreßt wurden, war ein eigener Kinofilm eigentlich nur noch eine Frage der Zeit. Altgediente Wing Commander wird der Plot um den jungen Akademieabsolvent Christopher Blair und seinen Kampf gegen die Kilrathis nicht überraschen, für alle anderen SF-Fans gibt es natürlich Weltraumgefechte satt. Sämtliche visuellen Effekte wurden dabei von Digital Anvil selbst produziert, an die 250 Szenen kommen aus den hauseigenen Silicon Graphics-Rechnern. Die bekannteste Verpflichtung auf der Darstellerseite ist das bundesdeutsche Knautschgesicht Jürgen Prochnow, hinzu kommen Jungstars wie Freddie Prinze Jr. (»Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast«) und Matthew Lillard (»Scream«). Ab Frühjahr 1999 wird in USA versucht werden, die 25 Millionen Dollar Produktionskosten wieder reinzuholen, Europa und Japan folgen etwas später.**

### Freelancer



**Wie wär's mit einem detailliert ausgearbeitetem 3D-Universum, in dem man alles machen kann, worauf man gerade Lust hat, und das am besten mit 100 anderen Leuten gleichzeitig über Internet? Anfang 2000 soll mit Freelancer das wohl ehrgeizigste Projekt von Chris Roberts Wirklichkeit werden. In einer aufwendig designten Art-Deko-Zukunftswelt wählen Sie Ihre Volkszugehörigkeit aus den vier verfügbaren terrestrischen Machtblöcken aus. Wohl nicht ganz zufällig sind diese an die umsatzträchtigsten Märkte der heutigen Welt angelehnt, US-amerikanische Spieler finden ebenso Identifikationsmöglichkeiten wie Briten, Japaner und Deutsche. Das Gameplay soll an Privateer erinnern, neben knackigen Raumkämpfen werden Sie also auch die Möglichkeit haben, Handel zwischen den Planeten zu betreiben. Die Missionen werden nicht einer linearen Geschichte folgen, sondern entweder zufällig in Form von Aufträgen erteilt oder sich aus dem Zusammenspiel der menschlichen und KI-gesteuerten Piloten entwickeln. Entschließt sich z.B. ein Mitspieler, als Pirat die Frachter auf einer Handelsroute heimzusuchen, so werden Sie bald die Möglichkeit haben, sich als Kopfgeldjäger zu verdingen oder aber die Rohstoffknappheit auf dem abgeschnittenen Planeten auszunutzen und Ihre Waren überteuert loszuschlagen. Das klingt zwar alles sehr vielversprechend, leider steckt das Projekt aber noch so tief in den Kinderschuhen, daß außer allerhand Artwork nichts davon zu sehen ist.**





Sämtliche Grafiken entstehen natürlich erst ganz altmodisch auf Papier.

### Starlancer – Fakten

- Genre: Weltraumsimulation
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: Wahl aus etwa 12 Raumschifftypen; 20 Waffensysteme; dichte Story.


Jane's WWII Fighters versetzt Sie in die Zeit zurück, als fliegerisches Können noch zählte. Als noch die Piloten und nicht die Technik über Sieg und Niederlage eines Luftkampfs entschieden.
dog. fight.
WWII FIGHTERS
JETZT ERHÄLTLICH
F-15
LONGBOW 2
http://www.janes.ea.com
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
WE BUILD SIMS BY THE BOOK.
AB NOVEMBER ERHÄLTLICH
IAF
WWII FIGHTERS

# Schattenkrieger

**Spätestens seit »Jagged Alliance« und »Commandos« weiß man, daß bei Strategiespielen nicht nur immer riesige Mengen von Kriegsmaterial herumgeschoben werden müssen. So lautet auch die Maxime von Interactive Magics nächstem Streich.**

Geld allein macht doch glücklich – zumindest dann, wenn Sie Söldner sind. Das Interesse der Öffentlichkeit an dieser Berufsgruppe scheint ebenfalls sehr hoch zu sein, denkt man an Film- und Fernsehproduktionen wie »Die Wildgänse« oder das »A-Team«. Daß sich die Realität von dem romantisch verklärten Bild der einsamen harten Burschen nicht unwesentlich unterscheidet, wird gern vergessen.

## Immer Ärger mit den Kunden

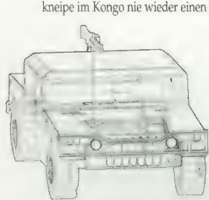
Wie man sich doch auch als Chef einer Söldnereinheit in Menschen täuschen kann: Gerade war noch alles klar, die Mission komplett erledigt und das Honorar auf das Schweizer Nummernkonto überwiesen, als sich Ihr Auftraggeber, die übergeordnete Söldner-Organisation Granite, plötzlich an nichts mehr erinnern kann und Sie einfach im Einsatzgebiet sitzenläßt. So stecken Sie in Angola fest, wo Sie gerade eine Raffinerie aus der Hand von Rebellen befreit haben. Das können Sie sich natürlich nicht bieten lassen; Ihr Ruf wäre im Eimer, und die Söldnerkollegen würden Ihnen in der Stammkneipe im Kongo nie wieder einen ausgeben.




▲ **Ihre Mannen können auch die herumstehenden Fahrzeuge steuern. Hier machen Sie gerade in einem Schützenpanzer die Gegend unsicher und legen weniger Wert auf Unsichtbarkeit.**

Folglich sinnen Sie auf handfeste Rache, denn Ihre ehemaligen Bosse vor das Arbeitsgericht zu bringen, würde Ihnen wohl mehr schaden als nützen, und die Tarifverträge müßten erst noch ausgehandelt werden. Doch um es Granite heimzuzahlen, fehlt Ihnen eines: Geld. Während Ihre Roman- und Filmgenossen meistens hehre Ziele verfolgen, geht es Ihnen ausschließlich um den nützlichen Mammon. Gott sei Dank ist die Firma, die das Geschäft vorgeschlagen hat (und hier in einem Magazinartikel nicht genannt werden möchte) weiterhin willens, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Insgesamt sieben Kampagnen mit 60 Missionen sollen Sie absolvieren, bis Sie Ihrem verhaßten Ex-Arbeitgeber wieder gegenüberstehen. Dabei helfen Ihnen zwölf angeheuerte Gestalten, die alle ihre eigenen Eigenschaften und Charaktere samt passender Sprachausgabe haben – Jagged Alliance grüßt herzlich. Abhängig vom Auftrag sollten Sie also Ihre Mannen zusammenstellen, die sich etwa durch besonders gute Fertigkeit mit dem Scharfschützengewehr oder beim heimlichen Meucheln auszeichnen. Je nach Training verbessern sich diese Techniken.

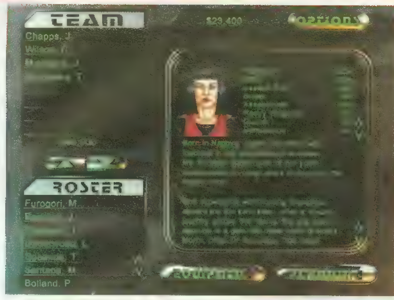
**Im Kampf gegen die Bösewichte sind Panzer ein unverzichtbares Hilfsmittel.**



**Hier ein Beispiel für das detailreiche Modellieren der Fahrzeuge: Diesen Hummer zeigen wir Ihnen einmal als Drahtgittervorlage, dann fertig gerendert.**

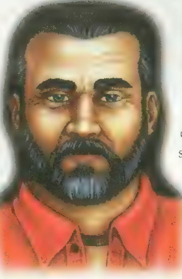
## Händler und Halunken

Bevor Sie die Leute in den Kampf schicken, müssen Sie ihnen noch brav ihre Ausrüstung aussuchen, und die ist nicht ganz billig. Beim Waffenhändler um die Ecke erhalten Sie vom Messer über die Handgranate bis hin zum Sturmgewehr und Flammenwerfer so ziemlich alles, was das Söld-



Hier stellen Sie Ihr Team zusammen.


Je nach Auftrag treffen Sie auf mehr oder minder großen Widerstand. Diese Schranke beispielsweise wird nur schlecht bewacht.


Alle Söldner haben charakteristisches Verhalten, Eigenschaften und natürlich auch Aussehen.

nerherz begehrt. Aber auch andere Gegenstände können von Nutzen sein. Sollen Sie in ein Lager eindringen, macht sich eine Drahtschere nicht schlecht. Müssen Sie einen Fluß durchqueren, statten Sie Ihre Kämpfer mit Taucherausrüstungen aus. Ferngläser erlauben eine bessere Übersicht, Selbstschußanlagen sorgen dafür, daß der Gegner nicht aus unvermuteter Richtung kommen kann. Sogar die Munitionssorten wählen Sie aus, und je nach Lage kaufen Sie Leuchtspur- oder Explosivgeschosse. Je besser das Equipment, desto höher sind die Erfolgschancen.

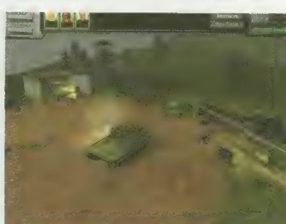
All diese schönen Sachen reißen jedoch ziemlich häßliche Löcher in die Portokasse, und auch die Mietsoldaten wollen am letzten Freitag im Monat ihr Gehalt auf dem Konto sehen. Also müssen Sie dafür sorgen, daß die Einnahmen höher sind als die Ausgaben. Beim örtlichen Dealer dürfen Sie aber auch nicht benötigtes Material und Sachen, die Sie auf dem Schlachtfeld gefunden haben (etwa in den Händen Ihrer toten Gegner) wieder gegen Bares eintauschen. Sie können dabei – genau wie beim Erwerb – mit dem Kanonen-Kaufmann handeln, indem Sie und er jeweils ein Gebot abgeben und sich dann in der Mitte treffen.

## Im Feld

Das komplette Geschehen präsentiert sich in drei Dimensionen. Daher wird alles, sogar Ihre Männer, durch Polygone dargestellt. Die Übersicht behalten Sie mit der frei dreh- und zoombaren Iso-Karte. Das Terrain selbst muß ebenfalls berücksichtigt werden. So laufen Ihre Arbeitnehmer Berge nicht so schnell hoch, können von da aus aber besser sehen – und gesehen werden. Im Gelände herumstehende Zäune und Häuser lassen sich als Deckung gebrauchen, doch manchmal ist so ein vermeintlich sicherer Unterschlupf an bestimmten Stellen auch kugeldurchlässig. Dann müssen Sie einen besseren, stabileren Schutz suchen oder Ihre Figur sich auf den Boden legen lassen, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten.

Je nach Gelände empfiehlt sich als Fortbewegung eher das Kriechen, Klettern und Schwimmen denn planloses Herumrennen. Finden Sie ein Auto, dürfen Sie es benutzen. Weitaus geschützter, aber nicht so unauffällig bewegen Sie sich mit dem Motorboot, Hubschrauber oder Panzer vorwärts. Deren Feuerkraft sollten Sie allerdings nicht verachten. In Ihre Planung beziehen Sie Faktoren wie Wetter und Tageszeit mit ein. Die verschiedenen Klimazonen machen sich ebenfalls bemerkbar. Auf Ihrem Weg müssen Sie sich mit dem Dschungel, Steppe sowie Sand- und Schneewüsten herumärgern. Das Missionsdesign gestaltet sich nicht linear, bestimmte Aktionen wirken sich auf den nachfolgenden Auftrag aus. Versenken Sie beispielsweise ein Boot, dümpelt es einen Einsatz später nicht mehr friedlich auf dem Dorfteich herum, und Sie müssen sich einen anderen Weg suchen.

Bis zu 16 Mitspieler dürfen an den Multiplayer-Spielen teilnehmen, Tutorial-Missionen führen Sie in die Bedienung des Interfaces ein. Auch die Grafik, bei den meisten Produkten aus dem Hause Interactive Magic ein Kritikpunkt, zeigt sich hier von ihrer besten Direct3D-Seite und unterstützt alle Auflösungen, die Ihre Grafikkarte beherrscht. (mash)


Lichteffekte und in Echtzeit berechnete Schatten sorgen mit einer 3D-Karte für optischen Genuß.

**SHADOW COMPANY – FACTS**

- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Strategie auf taktischem Level; Charaktere benutzen Fahrzeuge; kugeldurchlässige 3D-Objekte.

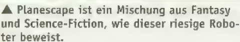


SLAGMAN'S
XTREME
UCTION
NE
phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design
H.E.D.Z
HASBRO Interactive
www.hedz.com

# Neubeginn für AD&D

**Computer und »Advanced Dungeons & Dragons« (AD&D) gehören zusammen, seit ernsthaft am Rechner gespielt wird. Über zwei Dekaden hinweg belieferte SSI Amiga, Apple, C64 & Co. mit AD&D-Rollenspielen, nur am PC setzte sich die Serie nie richtig durch. Das will der neue Lizenzinhaber Interplay ändern.**





▲ **Planescape ist ein Mischung aus Fantasy und Science-Fiction, wie dieser riesige Roboter beweist.**

Nach einem kapitalen Fehlstart mit »Blood and Magic« soll »Planescape: Torment« endlich den entscheidenden Durchbruch bringen. Fairerweise muß erwähnt werden, daß auch andere Firmen wie beispielsweise Sierra (»Birthright«) mit dieser Materie nicht viel erfolgreicher waren. Um ganz auf Nummer Sicher zu gehen, hat Interplay eigens einen der erfahrensten Rollenspieldesigner der Welt angeheuert. Dieser wurde aus Deutschland importiert und heißt Guido Henkel. Den Fans ist er besser bekannt als Designer von »Das Schwarze Auge« und Gründer der Softwareschmiede Attic Entertainment. Guido hat den heimatlichen schwäbischen Dachboden bereits vor mehr als einem Jahr verlassen, um in Amerika sein Glück zu suchen. Dort will er beweisen, daß deutsche Designer mehr zustande bringen als grafische Buchhaltungssoftware – hierzulande eher unter dem Namen Wirtschaftssimulation bekannt. Hat er sogar schon: Immerhin wurde »Realms of Arkania« (US-Titel von Das Schwarze Auge) von dem führenden amerikanischen Spielemagazin PC Gamer zum RPG des Jahres gekürt.



**Die Amazone probiert unter der Aufsicht des Priesters einen neuen Zauberspruch aus.**

## Baldur hilft aus

Tatkräftige Unterstützung erhält Guido von der kanadischen Firma Bioware. Die zeichnet nämlich für »Baldur's Gate« verantwortlich, ein weiterer Rollenspieltitel, der demnächst unter dem Interplay-Label veröffentlicht wird. Die Engine für Baldur's Gate gehört zum Besten, was in diesem Genre bisher zu sehen war. Nicht weiter verwunderlich, daß auch Planescape: Torment damit entwickelt wird.

Planescape entstammt dem Forgotten-Realm-Universum und ist eines der zahlreichen Pen-and-paper-Universen aus dem Hause TSR, den Erfindern von AD&D. TSR hat unzählige Spiele und Szenarien veröffentlicht, die von den verschiedensten Softwarefirmen in Computerspiele umgesetzt wurden. Dreh- und Angelpunkt der Planescape-Welt ist die Stadt Sigil, auch »Der Käfig« oder »Die Stadt der Tore« genannt. Wie die Speichen an einem Rad, so drehen sich andere Ebenen (Planes) um Sigil. In ihrem Straßenlabyrinth befinden sich Portale, die in andere Dimensionen führen – vorausgesetzt, man öffnet sie mit dem richtigen Schlüssel. Sigil ist ein neutraler Zufluchtsort für alle Rassen des »Multiversums«, der unter dem wachsamen Auge der dort herrschenden »Lady of Pain« prächtig gedeiht.

**So könnte Ihre Gruppe aussehen. Hmmh ... dem Schädel sind wir doch schon in »Monkey Island« begegnet?**



## Normaler Unsterblicher

In diesem Szenario wird unser Held unter mysteriösen Umständen von den Toten erweckt. Wie in solchen Fällen üblich, leidet der Gute unter tota-



**Das Monster läuft geradewegs in die clever postierte Falle.**



**▲ In der Stadt Sigil treffen Sie auf Nichtspieler-Charaktere, die Ihnen bei der Lösung zahlreicher Aufgaben helfen.**

**Ob man mit dem Ding auch SAT1 empfangen kann?**

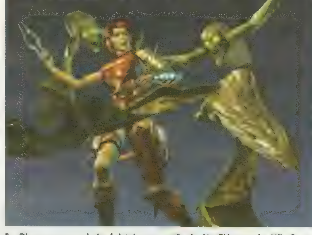
lem Gedächtnisschwund. Seine Aufgabe besteht nun darin, herauszufinden, wer er ist, was mit ihm geschehen ist, und warum es irgend jemand so sehr darauf anlegt, ihn stante pede wieder unter die Erde zu bringen. Allerdings hat die wundersame Wiederauferstehung auch ihre guten Seiten. So ist der Spielercharakter praktisch unsterblich. Wunden verheilen im Nu, und selbst nach schwersten Verletzungen regeneriert sich sein Körper ohne größere Probleme. Das wirft wiederum die Frage auf, was passiert, wenn es ihm tatsächlich gelingt, das Rätsel um seine Person zu lösen. Immerhin wäre es dann möglich, daß er wieder zum normalen Sterblichen wird.

Sollte man trotzdem einmal das Zeitliche segnen, hat dies durchaus Konsequenzen. Man vergißt nämlich all das in den früheren Inkarnationen Gelernte. Diese Kombination aus Amnesie und Wiedergeburt wirft eine Menge neue Fragen auf. Was hat man in seinem vorigen Leben angestellt? Was genau ist in Sigil geschehen? Und warum ist man plötzlich unsterblich? Im Verlauf des Spiels stellt sich schnell heraus, daß die anderen Charaktere den Spieler sehr wohl wiedererkennen und sich recht genau an ihn und seine Handlungen erinnern können.

Torment wirkt vor allem visuell jetzt schon sehr ansprechend. Selbst in den Labyrinthen gleicht kein Screen dem anderen. Herkömmliche Spiel-Engines generieren einen Dungeon, der aus Kacheln (Tiles) besteht. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, daß ein Dungeon im Handumdrehen geschaffen werden kann. Der Nachteil ist, daß clevere Spieler bald jede einzelne Kachel kennen und genau wissen, was sich wo befindet. Für Torment wurden alle Räume individuell entwickelt, das heißt von Hand gezeichnet und ins Spiel übertragen. Auch für den Rest der Spielumgebung wurden sämtliche Hintergründe vorgerendert. Globale Lichteffekte ermöglichen einen normalen Tag-Nacht-Zyklus. Lampen und andere Illuminationen reflektieren Schatten und erhellen die Umgebung. Wenn Sie Ihren Charakter mit neuen Waffen oder Rüstungen ausstaffieren, sind diese klar an dessen Körper zu erkennen.

## Einfach zweimal klicken

Die Benutzeroberfläche ist trotz der relativen Komplexität des Spiels erstaunlich einfach. Jeder Befehl benötigt maximal zwei Mausklicks zur Ausführung. Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß der Spieler eine Gruppe von fünf Abenteurern kontrolliert und über 20 Zaubersprüche beherrscht. Auch die Künstliche Intelligenz macht bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium einen guten Eindruck. Charakterklassen, die sich nicht grün sind, fallen übereinander her. Der feige Dieb in Ihrer Truppe macht sich aus dem Staub, wenn's brenzlig wird, die hübsche, aber unzuverlässige Verräterin wartet, bis Sie wehrlos sind, bevor Sie Ihnen ein Messer in den Rücken stößt. Die Charaktergenerierung erfolgt automatisch während des Spiels, Ihre



**In Planescape wird nicht lange gefackelt. Fliegende Köpfe mit Schlangenzungen lassen sich gut zu Helmen verarbeiten.**



**Waffen können aus den im Spiel befindlichen Objekten zusammengebaut werden.**



Abenteuergruppen dürfen aus maximal fünf Helden bestehen.

Spielfigur wird also durch Aktionen definiert und nicht durch die Zuordnung von Werten in einem Menü. Sie entscheiden auf diese Art und Weise selbst, wie stark Sie werden wollen, welcher Klasse sie angehören, welche Fähigkeiten Sie erlernen und so weiter.

## Alles ist nützlich

Planescape: Torment ist zumindest in der amerikanischen Version ein verhältnismäßig brutales Spiel, verfügt aber gleichzeitig über eine exzentrische Art von Humor. Wo sonst können Sie einem Gegner den Arm klauen und ihn anschließend damit verprügeln? In welchem Spiel dürfen Sie sich selber ein Auge entnehmen und es einem anderen Charakter wieder einpflanzen? Diese Dynamik setzt sich auch in vielen weiteren Bereichen fort, etwa bei der Ausstattung. Wenn Sie ein wildes Tier erlegen, ziehen Sie diesem das Fell ab und benutzen es dann als Rüstung. Sein Horn kann etwa als Waffe dienen, eine Feder als Schreibinstrument, die Haut als Umhang. Eine weitere Stärke Planescapes liegt in seiner Direktheit und dem Hang zur Persiflage. Es ist keine minutiös genaue Simulation, in der jeder Aspekt berücksichtigt werden muß. Ihr Charakter ist fast unsterblich, er braucht nicht zu essen oder zu schlafen und schert sich einen feuchten Kehricht um Moral und Mikromanagement. Statt dessen wird geprügelt, gezaubert und geflucht; alles Dinge, die – wie wir beschämt zugeben müssen – uns Spielern Spaß machen.

(Markus Krichel/mash)

**AD&D PLANESCAPE: TORMENT – FACTS**

- Hersteller: Interplay
- Genre: Rollenspiel
- Termin: 3.Quartal '99
- Besonderheiten: Design von Guido Henkel (Das Schwarze Auge); benutzt die Engine von Baldur's Gate; beeindruckende Spieldynamik.

## Interview mit Guido Henkel

**Guido Henkel ist den deutschen Rollenspiel-Fans kein Unbekannter: Spätestens seit den Das-Schwarze-Auge-Titeln für Commodore Amiga und PC, die er für Attic gemacht hat, kennen ihn die hiesigen Freunde des gepflegten RPGs.**

**PC PLAYER:** Du hast in den vergangenen sechs Jahren ausschließlich an den diversen Folgen von Das Schwarze Auge gearbeitet. Wie findest du dich im AD&D-Universum zurecht?

**Guido Henkel:** Ich mußte mich total umgewöhnen. Und um ehrlich zu sein, hatte ich vom Schwarzen Auge langsam auch genug. Die Regeln sind so starr und zahlreich, daß die Welt unflexibel geworden ist. Für mich ging dabei der Fantasy-Aspekt immer mehr verloren. Am Ende sah es nur noch aus wie ein gewöhnliches nordisches Land im Mittelalter. Die phantastischen Aspekte verschwanden, und man mußte sich – als Designer – in jeder Situation fragen, ob sie auch realistisch gehandhabt wurde. Und gerade in einem Fantasy-Spiel müßte man sich eigentlich Freiheiten herausnehmen und seinen Ideen freien Lauf lassen dürfen.

**PC PLAYER:** Und diese Freiheiten hast du jetzt bei Planescape?

**Guido:** Planescape ist eine Welt, die eigens von TSR dazu geschaffen wurde, um mit den geltenden Konventionen zu brechen. Zwar basiert es noch auf den AD&D-Regelwerken, es läßt aber genügend Freiraum für die Spieler und die Dungeon Master, um eigene Wege zu gehen. Das überträgt sich natürlich auch auf das Computerspiel, und man kann eine Story entwickeln, bei der nicht ständig die Frage auftaucht, ob jetzt schon wieder gegen irgendeine obskure Regel verstoßen wurde.

**PC PLAYER:** Das Planescape-Universum ist sehr düster, fast schon bösartig. Auf den ersten Blick scheint es keine geeignete Umgebung für ein Computerspiel zu sein.

**Guido:** Es ist nun mal so, wie es ist. Wir haben sehr früh herausgefunden, daß in einer solchen Umgebung Humor eine wesentliche Rolle spielen kann. Deshalb haben wir dem Spieler einen ständigen Begleiter zur Seite gestellt, der mit witzigen Kommentaren das Ganze entschärft, um dem Spieler ein bißchen Luft zu geben. Es handelt sich um ein Skelett namens Mort. Das soll nun aber nicht heißen, daß wir hier eine Komödie produzieren.



Guido Henkel war früher Mitbesitzer von Attic und bastelt heute in den USA an Interplays RPG-Titel Planescape.

**PC PLAYER:** Es scheint, daß du mit Planescape ein traditionelles Rollenspiel schaffen willst, das gleichzeitig einsteigerfreundlich ist. So verfügt es beispielsweise über eine Abenteurergruppe, hat aber keine Bildschirme zur Charaktergenerierung.

**Guido:** Das ist natürlich eine Gratwanderung. Über die Jahre hinweg hat sich meine Einstellung zum Thema Hardcore-Rollenspiele auch geändert. Wir klammern eine riesige Gruppe von potentiellen Rollenspielern durch die Tatsache aus, daß wir eine Charaktergenerierung haben, die sich über 20 Bildschirme erstreckt. Was glaubst du, wie viele Leute davon abgeschreckt werden, die das Spiel selber eigentlich sehr genossen hätten?

**PC PLAYER:** Und wie habt ihr das Problem gelöst?

**Guido:** Eine langsam, aber stetig steigende Lernkurve und die geduldige Heranführung an die RPG-Elemente. Wir lassen den ganzen komplizierten Kram erst mal außen vor und den User einfach spielen. Irgendwann stolpert er zum Beispiel über einen Zauberspruch, der dann im Spiel erklärt wird. Dasselbe gilt für die Attribute. Wie viele Spieler kennen den genauen Unterschied zwischen den Attributen »Fingerfertigkeit« und »Geschicklichkeit«? Nicht viele. Deshalb lassen wir den Unterschied vom Spiel erklären, wenn es beispielsweise ans Schlösserknacken geht. Mein Punkt ist der: Es macht einen Riesenunterschied, ob man einen Spieler von Anfang an mit komplexen Konventionen überflutet, oder ob man ihm die gleiche Information während der Spiels vermittelt. Das Spiel selber leidet darunter sicher nicht! Im Gegenteil: Irgendwann wird dem Spieler plötzlich klar, daß er 15 Attribute angesammelt hat, und er stellt fest, daß Rollenspiele richtigen Spaß machen.

**PC PLAYER:** Wir wären kein deutsches Spielemagazin, wenn wir dich abschließend nicht noch nach dem präzisen Erscheinungstermin fragen würden.

**Guido:** Ich antworte auf amerikanisch: Die Veröffentlichung ist für irgendwann im Sommer 1999 vorgesehen.

# Mordor 2 mit neuem Titel

**Einzelkämpfer David Allen schuf mit dem Rollenspiel »Mordor« ein Kultspiel. Einmal lag das natürlich daran, daß er für sein Werk kein Geld verlangte, zum anderen war ihm der Titel wirklich gelungen. Der Nachfolger wird bei Interplay unter dem Namen »Infinite Worlds« erscheinen.**



▲ Die Mitgliedschaft in einer Gilde bringt Ihnen viele Vorteile.

Um es gleich vorwegzunehmen: Interplay hat nicht vor, auch »Infinite Worlds« umsonst abzugeben. Wenn Sie sich beeilen, können Sie dennoch ein Schnäppchen machen: Eine limitierte Betaversion steht noch für kurze Zeit zum Download bereit (http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/). Die ist allerdings schlappe 50 MB groß.

Infinite Worlds ist ein Rollenspiel, dem man seine MUD-Herkunft (Multi User Dungeon) sofort anmerkt. Der Spieler erforscht die Verließe unter der Stadt und bekämpft die dort hausenden Untiere. Ein Jahr ist vergangen, seit die Dämonen Mordor vernichtet haben. Höchste Zeit für einen gestandenen Helden, in die dunklen Tiefen hinabzusteigen und für Ordnung zu sorgen.



Riesenfledermäuse im Anflug. Einer der zahlreichen Zaubersprüche muß helfen.

Spieler können aus verschiedenen Rassen und Klassen einen Charakter auswählen und sich einer Gilde anschließen. Diese verfügen in der Regel über eine Bibliothek mit zahlreichen wichtigen Informationen über die Spielwelt. Außerdem können Sie Ihr Wissen mit anderen Mitgliedern austauschen. Darüber hinaus steht eine Taverne bereit, in der Missionen an die Spieler vergeben werden. Monster-Töten oder das Finden bestimmter Objekte wird mit barer Münze belohnt. In der Stadt bieten Schneider, Waffenhändler und selbst Seher ihre Dienst an.



So sah das Spiel aus, bevor es von Interplay übernommen wurde.

## RPG pur

Infinite Worlds ist sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayer-Spiel. Als Solist formieren Sie eine beliebig große Truppe und führen diese an. Im Mehrspieler-Modus tun Sie sich mit anderen zusammen oder kämpfen auch hier alleine. Der Ausgang der Schlachten hängt von der statistischen Stärke Ihres Charakters im Vergleich mit dem Gegner ab. Kämpfe sind rundenbasiert und erforden gute strategische Planung. In erster Linie wird Magie angewandt – Hunderte von Zaubersprüchen stehen zur Wahl. Infinite Worlds ist ein großes Rollenspiel im klassischen Sinne: Eine riesige Welt, die hauptsächlich aus Labyrinthen und Verliesen besteht, erwartet Sie. Seit der Übernahme des Titels durch Interplay wurde die Grafik erheblich verbessert und die Handlung ausgedehnt. Zudem hat man die Dungeons mit der Open GL-Schnittstelle gerendert und eine große Zahl neue Level geschaffen.

## Für Fans

Die bereits erwähnte Betaversion ist mit ihren zehn Leveln größer und umfangreicher als die meisten Produkte auf dem Markt. Bevor Sie sich an den Download machen, noch ein Tip: Infinite Worlds ist nicht für jeden geeignet. Die Lernkurve ist steil, und trotz aller Verbesserungen kann sich das Spiel optisch bisher nicht mit vergleichbaren kommerziellen Produkten messen. Das wird sich bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr sicher noch ändern. Wenn Sie jedoch nächtelang Spiele wie die älteren »Wizardry«-Folgen oder »The Bard's Tale« gezockt haben, lohnt sich der Download mit Sicherheit. Infinite Worlds hat Potential und könnte sich zum Geheimtip entwickeln. Und wer die nötige Geduld aufbringt, wird mit einem gut durchdachten Titel und der Unterstützung durch die freundlichste aller Online-Gemeinden belohnt. **(Markus Krichel/mash)**

**Infinite Worlds – Facts**

- ▶ Hersteller: Interplay
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 2. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: Fortsetzung von Mordor; klassischer RPG-Titel; extrem umfangreiche Spielumgebung.



▲ Schlachtenpanorama: Die Dreidimensionalit t von Total Annihilation: Kingdoms beschr nkt sich nicht auf die Landschaft, wie Sie am zentralen Bergfried leicht berpr fen k nnen.

# TOTALES MITTELALTER



**Zur ck in die Zukunft hei§t die Devise von ¨Total Annihilation: Kingdom¨. W hrend im ersten Teil des Echtzeit-Strategiehammers futuristische Roboterarmeen ihren Auftritt hatten, setzt der Nachfolger auf traditionelle Fantasyrecken wie Drachen oder Zauberer.**

Cavedog gelang vor einem guten Jahr mit »Total Annihilation« der oft zitierte Achtungserfolg. Die Roboterarmeen der Core und der Arm stapften durch famose 3D-Landschaften, lauschten wuchtigen Kompositionen und bekriegten sich bis zum letzten RAM-Baustein. Ein Spiel für Fortgeschrittene war es allemal: Weit über 100 verschiedene Einheiten tummelten sich auf dem Schlachtfeld, von denen viele aber nur wenig spielerische Substanz erbrachten. Außerdem beklagten manche Käufer eine gewisse Sterilität des Programms, die trotz der sehr guten Präsentation immer wieder durchschimmerte. Mit »T.A.: Kingdoms« soll das alles anders werden. Hier bekriegen sich keine seelenlosen Roboter mehr, sondern Wesen aus Fleisch und Blut. Und außerdem ist das Geschehen ins Mittelalter verlegt worden.

## Die vier Elemente

Sie befinden sich bei Kingdoms in der mythischen Welt Darien, die von vier Imperien beherrscht wird. Jedes dieser Reiche hat sich einem der vier Elemente verschrieben, aus denen bekanntlich alle Lebewesen und das Universum gemacht sind. Aramon steht für die Erde. Brave Rittersleute in schimmerndem Kettenpanzer verbringen den größten Teil des Tages damit, sich im Kampfe zu üben. Wegen ihrer keuschen Lebensweise sind sie allen anderen Völkern moralisch überlegen und können sich außerdem auf ihren technologischen Vorsprung verlassen.

Veruna, das Wasserreich, hat sich auf den Handel spezialisiert. Ganz nebenbei baute man die größte Flotte, die Darien je erblickte. Neben Galeeren und den gefürchteten Drachenschiffen besitzen die Verunesen auch Kraken und andere Meeresungeheuer, die mit Freuden für sie kämpfen. Diese beiden Reiche sind natürliche Verbündete, haben sich doch beide dem Gedanken verschrieben, Magie nur für gute Zwecke zu gebrauchen.

In Zhon (Luft) und Tharos (Feuer) lacht man über solche läppischen Ideale. Zhon besteht überwiegend aus undurchdringlichem Dschungel, in dem Monster aus grauer Vorzeit miteinander ringen. Die Bewohner, wenig fein und schlecht erzogen, haben sich deshalb auf Luftreisen spezialisiert. Mit Trollen oder Baumwesen als willigen Sklaven ist ihre Armee nicht zu unterschätzen. Und Tharos ist die reinste Hölle auf Erden. Lebloses Vulkangestein dominiert diese Fehlgeburt von Mutter Natur, in der Untote oder Riesenspinnen ums karge Überleben ringen. Beherrscht wird »das Land, das nicht sein darf« von Dämonenkönigen, die in jeder Fingerspitze (oder in jedem Tentakel) mehr magische Kenntnisse besitzen als alle Ritter des Reiches Aramon zusammen.





Aramon (Erde) st tzt sich auf eine klassische mittelalterliche Armee. In der Hauptsache besteht sie aus gepanzerten Soldaten und Bogensch tzen, unterst tzt von Kanonen und Balistae. Dieses fliegende Scheusal allerdings ist den Recken nicht ganz geheuer.

## Im Gespräch mit Ron Gilbert

Im Kempinski-Hotel am Flughafen München hält nicht nur das DSF anregende Diskussionsrunden über die Zukunft von Berti Vogts ab, manchmal trifft man hier sogar echte Stars. So geschehen in der letzten Oktoberwoche, als Ron Gilbert, Firmenchef von Cavedog und Erfinder solcher Kult-Adventures wie »Maniac Mansion« und »Monkey Island«, zufällig zur Präsentation von T.A.: Kingdoms vorbeikam.

**PC PLAYER:** *Ron, derzeit gibt es so wenig Adventures. Warum hast du selber so lange schon keine mehr gemacht?*

**RON GILBERT:** Moment! Bei Humongous Entertainment habe ich fast ausschließlich Abenteuerspiele entwickelt, die aber allesamt



für Kinder sind. Ich vermute, sie sind deshalb eurer Aufmerksamkeit entgangen. Ansonsten ist der Grund ganz einfach: In der Entwicklung sind solche Programme immens teuer. Damit man keinen Verlust macht, muß man sehr viele Exemplare verkaufen. Die meisten Firmen scheuen deshalb das Risiko und programmieren weniger aufwendige Spiele.

**PC PLAYER:** *Wird es in Zukunft also kaum noch Adventures geben?*

**RON:** Aber nein. Ich selber halte Adventures für das Genre der Zukunft. Nur hier weiß man nie, was als nächstes passieren wird, nur hier ist die Story das Spiel und muß nicht mühsam in einem Handbuch angelesen werden. Gute Abenteuerspiele erzählen eine Geschichte, die einem Kinoerlebnis gleichkommt. Wenn die heutigen Spieler alle Rentner sind und sich der PC wirklich zum Massenmarkt entwickelt hat, werden die benötigten Verkaufszahlen bestimmt automatisch erreicht.

**PC PLAYER:** *Und bis es soweit ist, macht ihr noch Strategiespiele?*

**RON:** Genau. Wir versuchen aber auch in Total Annihilation: Kingdoms eine umfangrei-



che Hintergrundgeschichte einzufügen. Diesmal sind außerdem alle 47 Missionen mit zumindest einer kurzen Cut-Scene verbunden. Die Spielatmosphäre soll so gesteigert und das nüchterne Outfit des ersten Teils beseitigt werden.

**PC PLAYER:** *Warum ist Chris Taylor, der Chefentwickler von T.A., nicht mehr dabei?*

**RON:** Er fand einfach, es wäre an der Zeit, seine eigene Firma zu gründen, »Gas Powered Games«. Ich hoffe, er wird dort glücklich.

**PC PLAYER:** *Hat Chris noch Einfluß auf Kingdoms gehabt?*

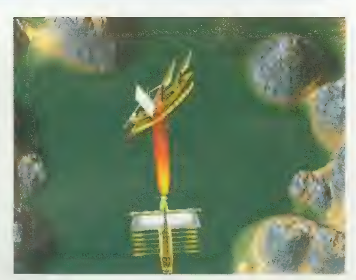
**RON:** Nein. Alle neuen Ideen und Konzepte stammen von Clayton Kauzlaric, der schon beim ersten Teil viele Erfahrungen sammeln konnte.

## Andere Welten, andere Sitten

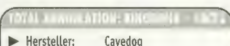
Cavedog beschränkt die Neuerungen nicht auf einige szenische Änderungen. Die vier Imperien verbrauchen nicht mehr Energie oder Metall, sondern laben sich allesamt an Mana. Dieser ätherische Stoff ermöglicht die Verwendung von Magie und ist für alle Reiche extrem wichtig. Denn auch die Ritter von Aramon benötigen es zur Konstruktion von Burgmauern oder anderen Gebäuden. Jedes Volk hat einen Monarchen (mit dem Commander aus T.A. bestehen gewisse Ähnlichkeiten), der Mana produzieren kann. Viel wichtiger aber sind kultische Stätten, aus denen die Magie nur so heraussprudelt. Auf jeder Karte gibt es so einen Ort, dessen Besitz kriegsentscheidende Bedeutung hat, da Magie sonst nirgendwo aufzutreiben ist.

Eine weitere Änderung, die ein wenig Rollenspielwürze bringt, sind Erfahrungspunkte für die Einheiten. Schlagen sich Ihre Wesen gut, können Sie zum Beispiel ihre Rüstungsklasse, ihre Bewegungsgeschwindigkeit oder ihre Angriffskraft verbessern und begleiten Sie solchermaßen gestärkt durch die verschiedenen Missionen. Durch diesen Kunstgriff ist es im späteren Spielverlauf auch möglich, selbst mit einfachen Fußsoldaten gegen sehr mächtige gegnerische Wesen zu bestehen. Etliche Nichtspieler-Einheiten, die Sie im Laufe einer Mission beschützen oder eskortieren müssen, kommen später ebenfalls wieder vor. Je nachdem, wie Sie sich geschlagen haben, verändert sich aber der weitere Ablauf. Das Fehlen von lieben Freunden, die aufgrund Ihrer Unfähigkeit den Löffel abgaben, kann sich dann als sehr ärgerlich erweisen. Weiteres herausragendes Merkmal ist die 47 Missionen lange Kampagne, in der Sie sich nicht (!) beliebig für eins der vier Völker entscheiden, sondern immer wieder die Fronten wechseln.

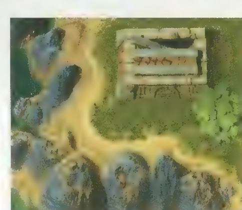
Die phantasievolle Geschichte erleben Sie deshalb jeweils aus den verschiedenen Perspektiven der einzelnen Völker. (uh)



Ein Prachtst ck der Veruna- (Wasser) Flotte ist das Drachenschiff, das nicht nur so hei§t, sondern auch tats chlich Feuer spucken kann.



- **Hersteller:** Cavedog
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** M rz 99
- **Besonderheiten:** T.A.-Engine auf mittelalterlich getrimmt; eine gro§e, durchgehende Kampagne; vier v llig verschiedene Parteien.



Heruntergekommene Geb ude oder andere grafische Schmankerl, die mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben, lockern das Landschaftsbild auf.



• Exzellentes Flugmodell, von Lockheed Martin-Testpiloten auf technische Genauigkeit getestet und weiter verfeinert.
F-16™
MULTIROLE FIGHTER
Besitzer der Simulation F22 Raptor erhalten ein kostenloses Upgrade zum Integrated Battle Space uber das Internet.
© 1998 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das Logo von NovaLogic, Fulcrum, Novaworld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 und Raptor sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von NovaLogic, Inc in den USA und/oder anderen Ländern. Lockheed Martin und F-16 Multirole Fighter sind eingetragene Warenzeichen der Lockheed Martin Corporation und werden von Novalogic. Inc unter Lizenz verwendet. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
NOVALOGIC®



Die Statue wird im fertigen Spiel eines der Weltwunder sein. Ebenfalls verwunderlich ist die Kanone rechts in der Mitte.

# King of the World

**»Age of Empires« verkaufte sich millionenfach und versetzte die Fans des Echtzeit-Genres in Verzückung. Nur Designer Rick Goodman selbst war mit seinem Produkt nicht restlos zufrieden: Seine Vision besteht aus einem Spiel, das die komplette Geschichte der menschlichen Rasse nacherzählt.**

Konsequenterweise verließ Goodman daher die Ensemble Studios und gründete mit Stainless Steel Studios ein neues Unternehmen, in dem er mit »Empire Earth« das Spiel schaffen will, welches seinen hohen Ansprüchen auch wirklich gerecht wird.

Empire Earth umspannt nicht weniger als zwölf Epochen (acht mehr als Age of Empires), die im Jahr 500 000 vor Christus beginnen und im dritten Millennium (circa 2500 AD) moderner Zeitrechnung enden. In den ersten drei Zeitaltern (Paleolytisch, Stein- und Neusteinzeit) stampfen noch grunzende Keulenschwinger durch die Gegend. In der Bronzezeit und im frühen Mittelalter geht es hingegen schon etwas gesitteter zu. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt (etwa 500 AD) enden »Age of Empires« samt »Rise of Rome«. Bei Empire Earth geht es dann erst richtig los: In den nächsten Epochen (Mittelalter und Renaissance) verdrängen die ersten Projektilwaffen, also Kanonen und Musketen, die Ritter. Aber auch die ersten zaghaften Ansätze moderner Strategien werden deutlich. Im Industriezeitalter kommen die rapide wachsenden neuen Technologien auf dem Schlachtfeld zur Anwendung. Erste Panzerfahrzeuge und Fluggeräte verändern das Bild auf den Kampfschauplätzen. Die darauf folgenden Perioden, Moderne und Atomzeitalter, führen den Spieler durch die Gegenwart und bereiten ihn auf die Zukunft vor. Hier beginnt der Science-fiction-Aspekt des Spiels, der die beiden letzten Epochen – Informations- und Nanozeitalter – bestimmt.

Die Screenshots sind manipuliert. Anderenfalls hätten die Griechen die Osterinseln entdeckt ...

Jäger sind die erste Einheit in Empire Earth

## Zwölf Rohstoffe

Logischerweise bedingt die Erweiterung des Spiels auf die moderne Ära auch eine höhere Anzahl nutz- und förderbarer Rohstoffe. So finden wir in Empire Earth neben Gold, Holz und Nahrung auch



Eine Kanone aus dem Mittelalter

solche Ressourcen wie Eisen, Erdöl. In den späteren Abschnitten folgen alternative Energiequellen sowie Uranium. Insgesamt sollen zwölf Rohmaterialien und Arten der Energiegewinnung zur Verfügung stehen.

Viele dürften sich noch gut an die Kommentare erinnern, welche die Veröffentlichung von Age of Empires hervorrief. An erster Stelle stand »Wie Civilization – aber Echtzeit«. Empire Earth entspricht diesem etwas gewagten Statement jedoch wesentlich besser. Neben der ungefähr gleichen Zeitspanne offeriert man auch Diplomatie, wodurch die Notwendigkeit entfällt, einen Gegenspieler ausschließlich mit militärischen Mitteln auszuschalten. Waffenstillstand, Frieden und Allianzen können (verbunden mit Handelsabkommen und anderen politischen Tricks) kombiniert werden und so ein harmonisches Zusammenleben ermöglichen.

Dieser Kampfroboter aus dem Jahr 2500 erscheint als eine der letzten Einheiten.

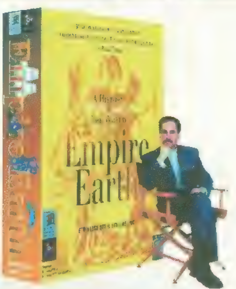
Zivilisationen sind darüber hinaus auch äußeren Einflüssen wie Naturkatastrophen und dem Ausbruch von epidemischen Krankheiten ausgesetzt. Es kann sogar passieren, daß Ihr eben noch mächtiges Volk wegen schlechter Planung, Pech und Pest plötzlich am Rande des Zusammenbruchs taumelt und wieder neu aufgebaut werden muß. Doch auch Ihr Gegner kann die eine oder andere Katastrophe heraufbeschwören wie etwa Feuer legen.



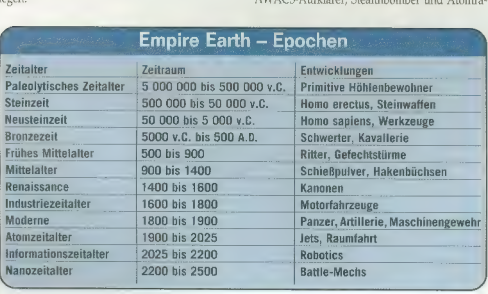
Die Griechen können sich einfach nicht an der Statue sattsehen.

## 300 verschiedene Technologien

Der Technologiebaum des Spiels umfaßt rund 300 Errungenschaften, die es zu erforschen gilt. Ungefähr die Hälfte davon sind militärischer Natur. Die verbleibende Hälfte setzt sich aus sozial und gesellschaftlich relevanten Entwicklungen zusammen. Dazu gehören zum Beispiel Religion, Verbesserung der Lebensqualität und Moral. Über die Jahrtausende hinweg sieht der Spieler Hunderte von Einheiten kommen und gehen – Darunter befinden sich in den längst vergangenen Zeiten des Altertums Schwertkämpfer und Bogenschützen, später auch Ritter, Kavallerie und Katapulte. In der Neuzeit dürfen Sie Kanonen und gepanzerte Infanterie auf Ihre Gegner hetzen, im Gegenstück des 20. Jahrhunderts gibt es das bekannte Arsenal aus Panzern, einfachen Fliegern und Bombern sowie Artillerieeinheiten. Hi-Tech-Equipment wie AWACS-Aufklärer, Stealthbomber und Atomra-




Mutig, mutig: Schon jetzt steht das Cover für die Spieleschachtel fest, vor dem Rick stolz posiert.



**Empire Earth – Epochen**

| Zeitalter | Zeitraum | Entwicklungen |
|---|---|---|
| Paleolytisches Zeitalter | 5 000 000 bis 500 000 v.C. | Primitive Höhlenbewohner |
| Steinzeit | 500 000 bis 50 000 v.C. | Homo erectus, Steinwaffen |
| Neusteinzeit | 50 000 bis 5 000 v.C. | Homo sapiens, Werkzeuge |
| Bronzezeit | 5000 v.C. bis 500 A.D. | Schwerter, Kavallerie |
| Frühes Mittelalter | 500 bis 900 | Ritter, Gefechtstürme |
| Mittelalter | 900 bis 1400 | Schießpulver, Hakenbüchsen |
| Renaissance | 1400 bis 1600 | Kanonen |
| Industriezeitalter | 1600 bis 1800 | Motorfahrzeuge |
| Moderne | 1800 bis 1900 | Panzer, Artillerie, Maschinengewehr |
| Atomzeitalter | 1900 bis 2025 | Jets, Raumfahrt |
| Informationszeitalter | 2025 bis 2200 | Robotics |
| Nanozeitalter | 2200 bis 2500 | Battle-Mechs |



Lanzenträger aus Sparta

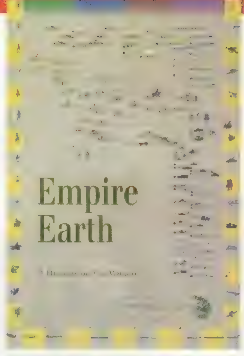
keten stehen genauso bereit wie chemische und biologische Waffen, die jedoch leicht nach hinten losgehen können. In der Zukunft finden Sie dann Laserkanonen sowie magnetisch angetriebene Projektilgeschütze. Zahlreiche Gebäude, darunter auch Weltwunder der Antike wie die Köpfe auf den Osterinseln und Neuzeit, runden das Bild ab.

Den kennen wir auch: Ein M60-Tank

Das Logo der Stainless Steel Studios.

Empire Earth verspricht das bisher umfangreichste Echtzeit-Strategiespiel zu werden. 500 Millennien menschlicher Geschichte glaubhaft und spielbar in einem Produkt unterzubringen, ist sicherlich keine leichte Aufgabe. Rick Goodman und seine Co-Designer von Stainless Steel Entertainment sind dennoch auf dem besten Wege, sie zu bewältigen. Das Spiel wird natürlich auch über einen Multiplayer-Modus verfügen, allerdings steht die Anzahl der Teilnehmer bisher nicht genau fest. Es sollen mindestens acht Spieler gegeneinander antreten können, nach Möglichkeit wollen die Designer diese Zahl aber noch erweitern. Auch ein leistungsfähiger Editor wird Bestandteil des fertigen Spiels sein.

(Markus Krichel/mash)




Der Tech-Tree umfasst 300 Entdeckungen. Etwa die Hälfte davon sind militärischer Natur.

**EMPIRE EARTH – FAKTEN**

- Hersteller: Stainless Steel Studios
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 3. Quartal 1999
- Besonderheiten: Extrem umfangreich; Steinzeit bis Nuklearzeitalter; entwickelt von »Age of Empires«- Lead-Designer Rick Goodman.

## Interview mit Rick Goodman

**Rick Goodman arbeitete entscheidend an Age of Empires mit und hat sich nun mit seiner Firma Stainless Steel Studios selbständig gemacht. Mit der ersten Arbeit Empire Earth hofft er, seine vorherige Arbeit noch zu übertreffen.**

**PC PLAYER:** Du warst einer der Gründer von Ensemble Studios, die mit ihrem ersten Spiel Age of Empires einen Riesenhit landeten. Warum hast du trotzdem das Unternehmen verlassen?

**Rick Goodman:** Nachdem wir AoE fertiggestellt hatten, wurde beschlossen, daß sofort ein zweiter Teil folgen sollte. Dafür wurde eine Entwicklungsdauer von neun Monaten festgelegt. Es erschien mir unmöglich, in dieser kurzen Zeit ein Spiel zu entwickeln, das meinen Vorstellungen entsprach. Also habe ich Ensemble in gutem Einvernehmen verlassen und Stainless Steel Studios gegründet, um dort ohne Zeitdruck Empire Earth zu entwickeln.

> „Ich war schon immer ein Hardcore-Spieler."

**PC PLAYER:** AoE war dein erstes Spiel. Was hast du vorher gemacht?

**Rick:** Datenbanken programmiert. Natürlich war ich immer schon ein Hardcore-Spieler, mit dem Schwerpunkt Hexagonal-Kriegsspiele. 1990 spielte ich das von Dani Bunten entwickelte Command HQ. Dort sah ich zum ersten Mal Ansätze von Echtzeit-Strategie kombiniert mit einem Multiplayer-Modus. Seitdem wollte ich Gamedesigner werden, und das hat zum Glück dann auch geklappt.



Empire-Earth-Designer Rick Godman hat früher an Age of Empires gearbeitet.

**PC PLAYER:** Eines deiner Ziele für Empire Earth besteht darin, das Gameplay gegenüber AoE wesentlich zu verbessern. Was sind die wesentlichen Änderungen?

**Rick:** Da wären zum einen stark verbesserte Künstliche Intelligenz, Helden und Bösewichte aus der Geschichte, kein Bevölkerungslimit, weibliche Charaktere, wesentlich mehr Technologien und Waffen, was den Umfang betrifft, dann zum anderen eine Zivilisation, die der Spieler selbst definieren kann.

**PC PLAYER:** Zum Thema KI: Was genau tut sich da, wie gehr ihr vor?

**Rick:** Die KI muß wesentlich leistungsfähiger sein als in AoE. Dazu gehören nicht nur die diplomatischen Aspekte, sondern auch der Handel mit anderen Zivilisationen, der mit zunehmender Spieldauer immer komplexer wird. Sie muß sich mühelos durch den sehr umfangreichen Technologiebaum bewegen und Zivilisationen dem Zeitalter entsprechend modernisieren. Zwischen der Höhle und dem Wolkenkratzer liegen immerhin 500 Jahrtausende.

# Sportliche Spielwiese

**Auf den Rängen tobt die Menge, im Strafraum wirbeln Stürmer die Abwehr durcheinander: Mit »Actua Soccer 3« erwartet Sie Fußball pur.**

Eine neue Fußballsimulation zu entwickeln, ist bei der fast übermächtigen Konkurrenz der »FIFA«-Reihe von EA Sports keine leichte Aufgabe. Gremlin Interactive ließ sich jedoch nicht schrecken und schickt mit »Actua Soccer 3« einen frischen Herausforderer aufs Feld.

Zur Präsentation lud man die versammelte Fachpresse nach Mailand ein; Zugpferd der Veranstaltung war die angekündigte Interviewstunde mit Oliver Bierhoff. Der Stürmerstar des AC Milan und der deutschen Nationalelf rührt auf dem heimischen Markt für Actua Soccer 3 die Werbetrommel; das Gespräch mit ihm war nach dem Spiel AC Mailand gegen AS Rom eingeplant. Statt der vorgesehenen Interviewstunde stand der Sonnyboy dann leider nur fünf Minuten lang für Autogrammwünsche zur Verfügung; ähnlich unbefriedigend verlief schon seine Präsentation für »Golden Goal«. Repräsentationsaufgaben scheinen eine eher lästige Aufgabe für den erfolgsverwöhnten Fußballmillionär zu sein.

Im Mittelfeld werden harte Positionskämpfe ausgetragen. Beachten Sie die unterschiedlich gut gefüllten Ränge.



Die Torwartkamera liefert zwar spektakuläre Bilder, ist aber zum Spielen leider denkbar ungeeignet.

## Action vs. Simulation

Bei der Vorstellung des neuen Produktes gab Steve Mc Kevitt, Pressesprecher von Gremlin Interactive, zu, daß der Vorgänger Actua Soccer 2 in einigen Punkten zu »britisch« geraten war. So bestand die beste Möglichkeit, ein Match für sich zu entscheiden, darin, mit dem Kick-and-Rush-System Tore zu erzielen: Ein Ball wird möglichst weit nach vorn gedroschen, mit viel Glück gelangt er zu einem Mitspieler, der ihn dann ins Tor bugsiert. Diese in Großbritannien immer noch sehr beliebte Holzhammer-Strategie entspricht allerdings nur bedingt dem, was man sich in der restlichen Fußballwelt unter Fußball mit allen seinen taktischen Möglichkeiten und technischen Finessen vorstellt. Die arg actionlastige Ausrichtung von Actua Soccer 2 konnte daher nicht alle Kickerfreunde überzeugen, aber mit Actua Soccer 3 will Gremlin nun diesen Trainingsrückstand wettmachen.

Kernpunkt der Veränderung ist die neuerdings dreifach variable Spielgeschwindigkeit. Auf schneller Stufe spielt sich Actua Soccer 3 genauso actionorientiert wie der Vorgänger, bei langsamem Tempo kommen die Simulationsfreunde auf ihre Kosten. Der Spieler kann also selbst auswählen, ob er lieber ein schnörkelloses Action-Gekicke oder eine filigrane Simulation erleben möchte.



Sie waren ein wenig übermotiviert? Dann dürfen Sie schon jetzt unter die Dusche.




Dieselbe Szene aus anderem Blickwinkel – dank mehrerer Kameraperspektiven.



Die Detailverliebtheit erreicht bei den Kickern ihren Höhepunkt. Sogar die Muskeln der durchtrainierten Fußballerbeine sind zu erkennen.

## Die Qual der Wahl

Actua Soccer 3 umfaßt 450 internationale Vereine, die aktuelle Datenbank enthält circa 10 000 Spieler mitsamt der Originalnamen. 60 berühmte Kicker sind anhand ihrer charakteristischen Gesichtszüge gut zu erkennen, auch auf wahrheitsgetreue Größenverhältnisse der Akteure wurde geachtet. Ihr Lieblingsszenario stellen Sie sich ganz nach Wunsch zusammen; Sie suchen sich die Platzverhältnisse und die Wetterbedingungen aus. Ein nächtliches Treffen unter Flutlicht ist ebenso möglich wie eine Begegnung im Schneetreiben. Freundschaftsspiele stehen genauso zur Wahl wie Liga-, Cupspiele oder Turniere; im Multiplayer-Modus wird die Anzahl der Auseinandersetzungen bis zum Turniersieg und die Wahl der Vereine nur von der Phantasie der Spieler begrenzt. Um auch langfristig für Motivation zu sorgen, werden beim Gewinn des Wettkampfmodus spezielle Mannschaften freigeschaltet.

## Details und Verbesserungen

Die Steuerung wurde gründlich überarbeitet und auf Übersichtlichkeit und gute Bedienbarkeit hin getrimmt. Die Akteure auf dem Rasen sollen nun schneller und akkurat auf Steuerbefehle reagieren. Grätscht Ihr Spieler in den Gegner hinein, entstehen auf dem virtuellen Rasen lange Rutschspuren, deren Länge hängt von der Heftigkeit ihres Einsatzes sowie vom eingestellten Untergrund und den Wetterbedingungen ab. In besonderen Momenten, beispielsweise bei der Vergabe einer gelben Karte, zoomt die Kamera nah an den Schiedsrichter und den Spieler heran. Um Ihnen die Orientierung auf dem Platz zu erleichtern, ist eine kleine Übersichtskarte eingebaut worden, die Ihnen unaufdringlich und informativ zugleich die Positionen aller Spieler und des Balles angibt. Die Torhüterleistungen sind jetzt sehenswert und nicht länger ein Ärgernis. Die Begegnungen werden untermalt von Fangesängen und einem Kommentar, der in der deutschen Version vom Sportreporter Fritz von Thurn und Taxis gesprochen wird. Actua Soccer 3 wird voraussichtlich ab einem Pentium 166 lauffähig sein. Ob Sie dann aber einen ruckelfreien Spielverlauf genießen dürfen, bleibt abzuwarten. Eine 3D-Beschleunigerkarte ist nicht zwingend erforderlich, da das Gekicke auch im Software-Modus recht manierlich aussieht. Zumindest zu ihrem Weitblick kann man Gremlin gratulieren: Zwei Monate vor der Fertigstellung von Actua Soccer 2 arbeiteten die Engländer an Actua Soccer 3 und bereits bevor dieses Produkt in den Regalen steht, wird an Actua Soccer 4 gewerkelt. Letzteres soll dann all jene Verbesserungen enthalten, die man aus Zeitgründen hier nicht mehr unterbringen konnte. (st/md)

**ACTUA SOCCER 3 – FACTS**

- ▶ Hersteller: Gremlin/Acclaim
- ▶ Genre: Sportspiel
- ▶ Termin: Dezember '98
- ▶ Besonderheiten: Großer Detailreichtum; packende Atmosphäre; vielfältige Einstellmöglichkeiten; Mehrspielermodus, gängige 3D-Karten werden unterstützt.

Preview: Shogun Total War

# Epische Schlachten

**Japan im 16. Jahrhundert: Riesige Armeen stehen sich regungslos gegenüber. Dann erklingt der Befehl des Shogun zum Angriff - mit einem Mal erfüllt Schwerterklirren und Hufgetrappel die Luft, während die Sonne langsam am Horizont untergeht.**

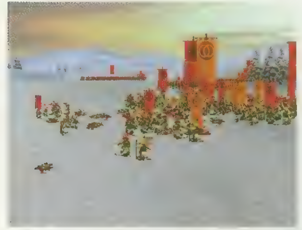
Dreamtime Interactive schuf mit »Shogun Total War« (bislang »Taisho« genannt) ein imposantes Echtzeit-Strategiespiel, das sich in epischer Breite mit den Kriegen im japanischen Mittelalter beschäftigt. Ihre Aufgabe ist es, sich das Land untertan zu machen, indem sie taktisch klug vorgehen und eine Provinz nach der anderen erobern.

Das Spiel kombiniert rundenbasierte Strategie mit Echtzeit-Gefechten in 3D-Perspektive.

In der Strategieebene erheben Sie Steuern, erforschen neue Einheiten, kümmern sich um diplomatische Angelegenheiten, spionieren Ihre Gegner aus und planen Angriffe auf benachbarte Provinzen. Kommt es zum Gefecht mit einer feindlichen Armee, wird zur Kampfebene gewechselt. Sie sehen nun die Ihnen unterstellten Soldaten vor sich, wobei jede Einheit minutiös in das Schlachtfeld hineingerendert wurde. Und das sind nicht bloß einige Hundert wie bei vergleichbaren Spielen, bei Shogun Total War gebieten Sie über Tausende von Kriegern, die alle einzeln dargestellt werden. Dies hat allerdings auch seinen Preis: Ein Pentium/266 inklusive 3D-Karte wird empfohlen, wenn die Schlachten nicht zum fernöstlichen Geduldspiel werden sollen.



**Ihre gewaltige Armee ist zum Angriff gerüstet und wartet nur auf den Befehl zur Attacke. Auf dem nächsten Hügel steht bereits die Armee des Gegners.**



**Die Schlacht ist in vollem Gange. Die Zugehörigkeit zur jeweiligen Armee läßt sich anhand der unterschiedlichen Uniformen gut erkennen.**

## Der Mensch denkt, der Rechner lenkt

Sie möchten sich nur mit dem Kampfgetümmel beschäftigen? In diesem Fall übernimmt der Computer für Sie die strategische Abteilung. Der Grad der Automatisierung ist dabei ganz nach Wunsch einstellbar. Interessiert Sie das Schlachtfeld nicht, weisen Sie das Programm an, sich um das Wohlergehen Ihrer Soldaten zu kümmern, während Sie Ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen.

Die Künstliche Intelligenz muß sich bei vielen Echtzeit-Strategiespielen herbe Kritik gefallen lassen. Dreamtime Interactive hat angeblich alle Fehler vermieden, die man von Konkurrenzprodukten kennt: Die KI soll auf Ereignisse in Ihrer Nähe reagieren, die Wegfindung stellt kein Problem für die Einheiten dar, und versehentliches Dahinmeucheln eigener Einheiten soll auch nicht vorkommen.

Im Spiel wird eine Kampagne aus mehreren Missionen enthalten sein. Auch hier wählen Sie, wie viele Aufgaben Sie dem Computer übertragen wollen. Da eine einzige Schlacht durchaus bis zu einer Stunde dauern kann, wird die komplette Kampagne mitsamt den strategischen Aufgaben Sie eine geraume Weile beschäftigen. Für Mehrspieler-Partien werden verschiedene Varianten angeboten: Bis zu vier Spieler bekämpfen sich im Internet auf einem Schlachtfeld, die Strategieebene entfällt dabei ganz. Mit bis zu 16 Spielern können Sie die Strategievariante angehen; auch ein Spiel per E-mail ist möglich. (st/md)



**Hier sehen Sie die Strategieebene. Sie haben Überblick über Ihre Provinzen, können Armeen rekrutieren und Angriffe auf benachbarte Provinzen planen.**

**SHOGUN TOTAL WAR – FACTS**

- ▶ Hersteller: Dreamtime Interactive
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: Frühjahr '99
- ▶ Besonderheiten: Rundenbasierte Strategie gekoppelt mit epischen Echtzeit-Schlachten; altjapanisches Szenario; Kämpfe zwischen mehreren tausend Kriegern in aufwendiger 3D-Umgebung.

# Die PC Player Gruft

**Es stand in PC Player 1/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.**

## Titelthema

Aus heutiger Sicht wirken Grafik und Spielablauf von »Rebel Assault« geradezu rührend schlicht. Vor fünf Jahren erwies sich das Star-Wars-Actionspiel von der Firma LucasArts aber als vielbestaunte »Killer Application«, die wesentlichen Anteil daran hat, daß sich viele PC-Spieler Weihnachten 1993 ein CD-ROM-Laufwerk zulegten. Ein Erfolg mit Folgen: 1994 sollte das Jahr werden, in dem die Videomöglichkeiten der CD-ROM viele Softwarefirmen zur Entwicklung »interaktiver Filme« anspornten. Aus heutiger Sicht war das Hollywood-Fieber eine Fehlentwicklung: Viel Geld und Aufwand wurde in Videosequenzen gesteckt, doch nach einer kurzen Faszinationsphase verkamen die meisten Multimedia-Monster zu Ladenhütern. Der Kundschaft kam es nämlich primär auf ordentliches Spieldesign an.

## Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Rebel Assault (91 Punkte)
Sam & Max hit the Road (89)
Indy Car Racing (87)
Aces over Europe (84)
Kyrandia 2: Hand of Fate (79)

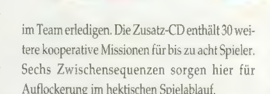
Rebel Assault

## Nachgeschlagen

CD-ROM-Fieber allerorten. Auch PC Player beglückte die Welt mit einem Special »CD Player«, Deutschlands erste Kombination von Spielemagazin plus Cover-CD-ROM mit aktuellen Demos. Im Software-Teil werden indes ehrfürchtig die gerade aufkommenden CD-Lexika wie »Microsoft Art Gallery« besprochen.

# Doppel-Macht

**Funsoft will in diesem Monat alle Star-Wars-Fans zum Kauf zweier Kompilationen verführen: Beide LucasArts-Titel sind dabei nicht nur mit der Macht, sondern auch jeweils mit einer Missions-CD im Bunde.**



## X-Wing vs. TIE Fighter + Balance of Power

Doppelpack Nummer eins knallt mit Hochgeschwindigkeit aus dem Simulations-Hyperraum. Dabei handelt es sich um »X-Wing vs. TIE Fighter«, ein speziell für Multiplayer-Gefechte ausgelegtes Action-Scharmützel. Wahlweise lassen sich die 50 rasanten Weltraumschlachten über Netzwerk, Modem oder das Internet mit Freunden austragen. Zwar bietet das Spiel auch die Möglichkeit einer Absolvierung der Missionen im Singleplayer-Modus, dieser wurde aber ersichtlich als eher nebensächlich betrachtet. Erstens lassen sich die Missionen direkt anwählen, was nicht gerade für langanhaltende Motivation sorgt, zweitens existiert leider auch keine durchgehende Story, wie sie etwa der erfolgreiche Vorgänger »TIE Fighter« vorzuweisen hat. Doch genug der Schelte; wird XvT als Multiplayer-Spiel betrieben, entfaltet es im heimischen Netzwerk durchaus Star-Wars-Feeling. Dafür sorgt ein klassischer Soundtrack in gewohnter CD-Qualität neben einer reichhaltigen Auswahl gängiger Krieg-der-Sterne-Raumschiffe. Auf der Missions-CD »Balance of Power« dürfen Sie sogar ins Cockpit eines B-Wings hopsen. Und vor allem denken die Designer hier an die Einzelspieler, denn auf beiden Seiten steht nun eine richtige Kampagne an. Wer auf Kooperation mit seinen Mitspielern besteht, wird ebenfalls nicht im Stich gelassen - Raumschlachten lassen sich auch im Team erledigen. Die Zusatz-CD enthält 30 weitere kooperative Missionen für bis zu acht Spieler. Sechs Zwischensequenzen sorgen hier für Auflockerung im hektischen Spielablauf.



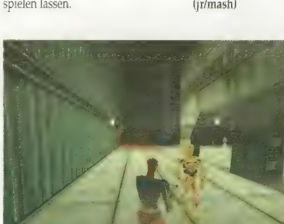
X-Wing vs. TIE-Fighter.

**X-Wing vs. TIE Fighter + B.O.P. – Fakts**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Funsoft |
| ▶ Sprache: | Deutsch |
| ▶ Circa-Preis: | 70 Mark |
| ▶ Hardware: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| ▶ Anleitung: | Gut |
| ▶ Masse: | Befriedigend |
| ▶ Klasse: | Befriedigend |

## Jedi Knight + Mysteries of the Sith

»Jedi Knight« gehört in der Riege der 3D-Shooter nach wie vor zu den Top-Titeln. Sie verkörpern im Hauptprogramm »Kyle Katarn«, einen Azubi auf dem hölzernen Weg zum Jedi Ritter. Es liegt an Ihnen, ob Sie der dunklen Seite der Macht erliegen oder sich zur guten Seite bekehren lassen. Anders als in herkömmlichen 3D-Actionspielen lernen Sie im Spielverlauf verschiedene Macht-Fähigkeiten kennen und machen davon je nach Gewissenseinstellung Gebrauch. Leveldesign und Spielbarkeit befinden sich auf Spitzenniveau, lediglich der 3D-Grafik des Grundprogramms merkt man den inzwischen ein Jahr alten Entstehungszeitpunkt an. Anders verhält es sich mit der Missions-CD »Mysteries of the Sith«, die im ersten Quartal '98 veröffentlicht wurde. Hier wurde die Engine mit farbigen Lichteffekten aufgewertet - beim Leveldesign haben sich die Entwickler wahrlich selbst übertroffen und eine der besten Erweiterungen für ein bestehendes Basisspiel überhaupt programmiert. Außerdem schlüpfen Sie im späteren Verlauf in die Rolle der Mara Jade, die ihren Gastauftritt im offiziellen siebten Teil der Star-Wars- Saga hatte. Insgesamt warten 35 Level auf Ihre Präsenz, die mit einem zehnteiligen Waffenarsenal durchforstet werden. Abschließend bleibt der lobende Hinweis, daß sich Jedi Knight und Mysteries of the Sith auch auf leistungsärmeren Systemen verhältnismäßig flüssig durchspielen lassen. (jr/mash)



Jedi Knight: Mysteries of the Sith.

**Jedi Knight – M.O.T.S. – Fakts**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Funsoft |
| ▶ Sprache: | Englisch/Deutsch (Spiel/Anl.) |
| ▶ Circa-Preis: | 70 Mark |
| ▶ Hardware: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| ▶ Anleitung: | Gut |
| ▶ Masse: | Befriedigend |
| ▶ Klasse: | Sehr gut |

Aktuell



VOLLE
BALLKONTROLLE
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NBA
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
NBA Live 99

# Sparschwein

**Ein preisgünstiges Paradies auf Erden beschert Interplay allen Trekkies mit der neuen Spielsammlung »Star Trek Federation Compilation«. Und wir bescheren Ihnen dazu die gewohnten Übersichten mit preiswerten Spielen.**

Insgesamt fünf englischsprachige Titel garantieren in dieser Kompilation wochenlangen Spielspaß. Adventure-Oldie »Star Trek 25th Anniversary« läßt Sie mit der ersten Enterprise-Mannschaft durch VGA-Landschaften und Raumschlachten schreiten. Sternzeit 47111,1: In »A final Unity« schlüpfen sie in die Rolle Captain Picards, um in bester Adventure-Manier die ultimative Waffe namens Unity Device zu finden. Eine komplette Brückenbesatzung inklusive englischer Sprachausgabe der Original-Darsteller sowie die Kontrollmöglichkeit der wichtigsten Enterprise-Stationen verhalfen diesem Titel seinerzeit zu satten 82 Wertungspunkten. Als spielerische Gurke erwies sich hingegen »Star Trek Generations«, ein Action-Adventure mit lieblos designten Missionen und einer schon seinerzeit hoffnungslos veralteten 3D-Engine. Einziger Fürsprecher sind hier die Originalstimmen und -geräusche.

Das Highlight der Sammlung ist zweifelsohne »Starfleet Academy« mit der Zusatz-CD »Checkov's lost Missions«. Der vor einem Jahr fiebrig erwartete Simulator für angehende Brücken-Offiziere erfüllte prompt die hochgesteckten Erwartungen an die Spielbarkeit und Atmosphäre. Wollten sie schon immer mal am »Kobayashi-Maru-Test« teilnehmen? Hier haben Sie die einzigartige Gelegenheit.

(jr/mash)




**FEDERATION COMPILATION – FACTS**

- ▶ Hersteller: Interplay
- ▶ Sprache: Englisch (dt. Untertitel)
- ▶ Circa-Preis: 100 Mark
- ▶ Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
- ▶ Anleitung: Gut
- ▶ Masse: Gut
- ▶ Klasse: Gut

## Aktuelle Spielesammlungen

| Titel: | Inhalt: | Hersteller | Preis: | Player-Kauftip: |
|---|---|---|---|---|
| 2 in 1 Pack | Turrican 2, Earthworm Jim | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | Anstoss, Kick Off 97 | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Pinball Mania f.Win., Pinball Const.Set | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Hanse, Der Patrizier | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Apache Longbow, F-16 Fighting Falcon | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | Hind, Flight Unlimited | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | Compl. Onside Soccer & Davis Cup Tennis | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★ |
| in 1 Pack | D.O.G, Speedrage | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★ |
| 2 in 1 Pack | Enemy Nations, Claims to Power | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Crusade, Imperium Romanum | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Battle Area Toshinden, Power Rang. Zero | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★ |
| 2 in 1 Pack | Dream Team 98, Ran Soccer | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★ |
| 2 in 1 Pack | Winzer Deluxe, Kaiser Deluxe | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | Dragon's Lair, Space Ace | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★ |
| 2 in 1 Pack | Biing!, Bazooka Sue | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |
| 2 in 1 Pack | Der Planer 2, Mad TV2 | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | G-Nome, Terra Nova | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★★ |
| 2 in 1 Pack | Lamb.Am.Challenge, Have a N.I.C.E. day! | Ucon Entertainment | 20 Mark | ★★★ |

## Aktuelle Budget-Titel

| Titel: | Genre: | Test in Ausgabe: | Hersteller: | Preis: | Player-Kauftip: |
|---|---|---|---|---|---|
| Botsoccer | Actionspiel | 3/97 | Green Pepper | 20 Mark | ★★ |
| Micro Machines V3 | Rennspiel | 6/98 | Funsoft | 40 Mark | ★★★★ |
| Have a N.I.C.E. day – all in one | Rennspiel | 3/97 | Funsoft | 40 Mark | ★★ |
| Test Drive Off Road | Rennspiel | 6/97 | Funsoft | 40 Mark | ★★ |
| Test Drive 4 | Rennspiel | 2/98 | Funsoft | 40 Mark | ★★★ |


1967
gab es in der Formel 1
weder Flügel noch Sponsoren...
Spektakuläre Unfälle waren an der Tagesordnung...
...und die unübertroffene Kombination legendärer Rennfahrer, Boliden und lebensgefährlicher Strecken!
Firestone
LOTUS
Ebenso grandiose Siege...
AWARD
GameStar
GOLD PLAYER
BRAVO SCREENFUN
PC ACTION
GAMES ZONE award
AWARD
Das hielt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren – sehr schnell...
Die authentischen Rennwagen
von 1967, 11 historische Strecken und
die höchstentwickelten Motoren der
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark
messen können: ein atemberaubend realistisches
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende –
Grand Prix Legends.
Grand Prix Legends
SIERRA
www.sierra.de

Preview: Alpha Centauri

# Sternensiedler

**Über einen Mangel an Vorschußlorbeeren kann sich »Alpha Centauri« von Firaxis bestimmt nicht beklagen. Wir haben uns über den aktuellen Entwicklungsstand der neuen Hoffnung im Reich der rundenbasierten Strategiespiele schlau gemacht.**



▲ **Die grafische Überarbeitung betrifft auch die isometrische Landschaft. Diese wird durch einen auf Fraktalen basierenden Generator für jedes Spiel neu entworfen.**

So kann es gehen, wenn man mit einem Raumschiff voller Kolonisten durch unbekannte Regionen des Weltalls rauscht: Ein Meteorit trifft das Schiff, das von der völlig verwüsteten und lebensfeindlichen Erde nach Alpha Centauri unterwegs ist. Die komplette Besatzung wacht aus ihrem Kälteschlaf auf, und alsbald bilden sich sieben Fraktionen mit unterschiedlichen Moralvorstellungen und Ansichten. Als sie auf einem Planeten des über vier Lichtjahre von der Erde entfernten Gestirns abstürzen, kämpft jeder für sich ums Überleben.

## Eine Frage der Ethik

Eine dieser sieben Parteien übernehmen nun Sie, was jeweils mit ganz bestimmten Vor- und Nachteilen verbunden ist. Die unter »Stieftöchter von Gaia« firmierenden Umweltschützer zum Beispiel kommen zwar mit der ungewohnten Umgebung verhältnismäßig gut zurecht, haben aber Probleme mit der Technik, während die Technokraten diese besser beherrschen, sich ihrerseits dafür wenig um die Umwelt scheren. 80 Forschungssparten haben die sieben Gruppen zur Auswahl, denen sie sich widmen können. Dazu gehören klassische Militärartikel wie Unsichtbarkeitsschirme und bessere Waffen, aber auch auf medizinischem Gebiet sind Entdeckungen möglich. Als besonders praktisch erweisen sich modernere Kraftwerke, die mehr Energie liefern.



**Auch eigene Einheiten dürfen Sie entwickeln. Der Hovertank etwa verfügt über ein schweres Energiegeschütz und hat mit dem Terrain weniger Schwierigkeiten als ein normales Bodenfahrzeug**

Je nach persönlichem Temperament kann man versuchen, die komplette Welt zu erobern und zu unterwerfen, oder sein Volk zur »Transzendenz«, also der nächsten Evolutionsstufe, zu führen. Nicht zu vergessen die einheimischen Lebensformen, die den Planeten bevölkern; darunter befindet sich eine Pilzart, die nützlich und hilfreich ist, während die »Mind Worms« eine tödliche Bedrohung darstellen.

## Optionen en masse

Zunächst müssen Sie sich um den Basenaufbau kümmern und die Versorgung Ihrer Schäfchen mit den lebensnotwendigen Gütern sicherstellen. Zu Anfang ist die Atmosphäre des Planeten noch nicht dicht genug, deswegen brauchen Sie Schutzkuppeln. Dann steht die Beschaffung von Nahrungsmitteln und Medikamenten an. Im weiteren Verlauf des Spiels brauchen Sie nicht jeden Kleinkram selbst zu erledigen, sondern überlassen dies dem Rechner. Der legt Wegpunkte für Ihre patrouillierenden Einheiten fest und kann auch mit Gouverneuren für den reibungslosen Betrieb von Außenposten und Kolonien sorgen. Auf das Feld Handel und Diplomatie müssen Sie ebenfalls nicht verzichten, und so intrigieren Sie nach Belieben gegen oder mit Ihren sechs Nachbarn, um Ihre Ziele zu erreichen. Sogar im Regelwerk dürfen Sie herumpfuschen, da die entsprechenden Dateien alle im Klartext abgespeichert werden und sich so verändern lassen. Wer an der Hintergrundgeschichte interessiert ist, schaut im Internet auf der Seite http://www.alphacentauri.com nach: Dort erscheint jede Woche eine neue Episode der Story. (mash)

**Alpha Centauri – Facts**

- ▶ **Hersteller:** Firaxis/Electronic Arts
- ▶ **Genre:** Rundenstrategie
- ▶ **Termin:** Januar '99
- ▶ **Besonderheiten:** Unterschiedliche Spielziele; sieben völlig verschiedene Bevölkerungsgruppen; variables Regelwerk.

Erfahr den Wahnsinn.




Suchst Du das absolut realistische Fahrerlebnis? Dann schnapp Dir das überlegene Force Feedback Lenkrad für Deinen PC – das Racing System. Blitzschnelle Reaktionen. Extreme Kurvenfahrten. Gewaltige Crashs. Mit unserer revolutionären I-Force Technologie läuft die Steuerung beim WingMan Formula Force Racing System über extrem präzise Stahlkabel. Da fühlst Du die Kraft in jeder Faser Deines Körpers. Spürst jede Bewegung. Jede Schwingung. Jede Drehung. Das WingMan Formula Force Racing System. Wenn Du ultimatives Fahren erleben willst, ohne ein Vermögen zu zahlen.

It's what you touch.


RENT
A
HERO

## KURZ NOTIERT

→ Interactive Magic veröffentlicht im Dezember **North vs. South**, ein im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedeltes Runden-Strategiespiel aus der »Great Battles«-Reihe.

→ Ebenfalls von Interactive Magic kommt noch vor Weihnachten **Road to Moscow**, das im Zweiten Weltkrieg spielt und sich an die Hardcore-Fraktion im Runden-Strategiebereich wendet.

→ **Wet Attack**, der Genre-Mix aus dem Hause CDV wurde auf Januar 1999 verschoben.

→ Hasbro Interactive werkelt momentan an **Spiel des Lebens**, der PC-Version des bekannten Brettspiels.

→ Auf der Web-Site http://www.zone.msn.com steht eine neue Mission für den **MS Combat Flight Simulator** zum Download bereit. Kleine Richtigstellung: Anders als in der letzten Ausgabe behauptet, bewegen sich die Steuerflächen sehr wohl.

→ Rod Nakamotos (»Wing Commander Prophecy«) neue Firma heißt **Bootprint Entertainment**. Das erste Produkt, eine Mischung aus Action und Strategie, wird von GT Interactive vertrieben und soll im Jahr 2000 erscheinen. (mash)

**ROLLERCOASTER TYCOON – FACTS**

- Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive
- Genre: Wirtschaftssimulation
- Termin: 1. Quartal 1999

# Der Rote Baron *fliegt wieder*

In diesen Tagen steht **Red Baron 3D** in den Geschäften, das gegenüber dem vor einem Jahr erschienenen »Red Baron 2« einige deutliche Verbesserungen aufweist. So wurde der Internet-Multiplayer-Modus über das World Opponent Network (http://www.won.net) mit Punktezähler und Bestenliste aufgepeppt, und auf dem Boden tauchen nun Bäume auf. Außerdem bilden Explosionen jetzt schicke Ringe, die Texturen wurden ebenfalls auf Beschleunigerkarten abgestimmt. Eine weitere interessante Neuerung ist das transparente Cockpit, durch das Ihre Tragflächen die Sicht nicht mehr behindern. Für Besitzer von Red Baron 2 wird ein entsprechender 3D-Patch zum Herunterladen aus dem Netz angeboten. (mash)

**RED BARON 3D – FACTS**

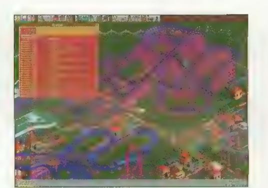
- Hersteller: Dynamix/Sierra
- Genre: Flugsimulation
- Termin: 4. Quartal '98
- Preis: ca. 100 Mark



Zu den grafischen Verbesserungen gehören Bäume auf dem Boden, überarbeitete Texturen und Wolken. (Red Baron 3D)

# Achterbahn

Wollten Sie nicht auch schon immer Ihre eigene Achterbahn besitzen? Oder gleich einen ganzen Vergnügungspark? In **Rollercoaster Tycoon** sind Sie für die Geschäftsführung eines solchen Freizeit-Ressorts verantwortlich und dürfen sogar die Hauptattraktionen, die »Rollercoasters« eben, selbst entwerfen. Ob Ihre Kreationen auch ankommen, zeigt sich an der Besucherzahl. Sie können aber auch andere Attraktionen aufstellen, und über Würstchen- und Souvenirbuden läßt sich ebenfalls so manche Mark verdienen.



Haben Sie schon einmal eine so große Achterbahn gesehen? (Rollercoaster-Tycoon)

Für das Spiel zeichnet Chris Sawyer verantwortlich, der schon den Klassiker »Transport Tycoon« entwickelt hat. (mash)

# Topware *mal zwei*

Der künstlich geschaffene Planet **Septerra Core** besteht aus sieben Hüllen, die Heldin Maya alle durchqueren muß, um diese Welt vor ihrer Vernichtung zu bewahren. Acht verschiedene Charaktere können in diesem Rollenspiel Mayas Party bereichern, die maximal drei Charaktere umfassen darf. Ihre Gegner ärgern Sie mit einer Mischung aus Echtzeit- und rundenbasierten Kämpfen. Das Anime-Szenario erinnert bewußt an »Final Fantasy 7«.

Bei **Devastator** ist der Name Programm: Im Kampf mit Außerirdischen um einen speziellen Rohstoff hetzen Sie Ihre Kampfroboter, die »Devastators«, in 18 Missionen auf rund 60 gegnerische Fahrzeuge. 23 Waffentypen sorgen für Abwechslung auf den Schlachtfeldern und zaubern hübsche Lichteffekte auf die Oberflächen der sechs vorhandenen Planeten. (mash)

**TOPWARE INTERACTIVE – FACTS**

| Name: | Genre: | Termin: |
| --- | --- | --- |
| Devastator | Action | Februar '99 |
| Septerra Core | Rollenspiel | Mai '99 |



Devastator soll nicht zuletzt wegen seiner Lichteffekte glänzen. (Devastator)



Der Grafikstil zeigt viele Elemente aus Final Fantasy 7. (Septerra Core)

# Psygnosis *hebt ab*



Auch das »Kraftei« Me-163 steht im Hangar startbereit. (Nations: Fighter Command)

Für seine erste Flugsimulation hat sich Publisher Psygnosis als Szenario den Zweiten Weltkrieg ausgesucht. In **Nations: Fighter Command** nehmen Sie für die USA, Großbritannien und Deutschland an jeweils 15 Kampagnenmissionen und insgesamt zehn Einzeleinsätzen teil. Neben Standardmaschinen wie die P-51 Mustang, die Spitfire und die Me-109 dürfen Sie das »Kraftei« Me-163 fliegen, einen Experimentalflieger, der den Alliierten keinen ernstzunehmenden Widerstand mehr leisten konnte. Optisch erwarten Sie echte 3D-Wolken, die sogar dynamisch beleuchtet werden. Um diese Grafikpracht genießen zu können, benötigen Sie eine AGP-Beschleunigerkarte wie etwa Boards mit dem Riva-TNT-Chipsatz. **(mash)**

| NATIONS: FIGHTER COMMAND – FACTS | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Psygnosis |
| ▶ Genre: | Flugsimulation |
| ▶ Termin: | 1. Quartal '99 |




Die Rennautos unterteilen sich grob in drei Kategorien. (Yarg)

# Schöne neue Welt

Im 22. Jahrhundert geißeln Krieg und Krankheiten die Menschheit nicht mehr. Aus Langeweile veranstaltet diese daher Rennen mit magnetisch angetriebenen Vehikeln. In dem »Wipeout«-ähnlichen **Yark** erhöhen Sie durch das Überfahren von Power-ups die Traktion Ihres Fahrzeugs oder dessen Geschwindigkeit. Außerdem können Sie Ihren Wagen unter anderem mit zielsuchenden Raketen und Laserkanonen bewaffnen. Auch Defensiv-Verbesserungen wie ein Turbo-Schild liegen auf der Piste herum. Sieben Rennstrecken von Moskau über Hawaii bis hin zu einer Weltraumstation warten auf die eifrigen Fahrer. Entwickler FEB (Free Electric Band) stammt übrigens aus der PC-Demo-Szene. **(mash)**

| YARG – FACTS | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Feb/VCC |
| ▶ Genre: | Rennspiel |
| ▶ Termin: | 2. Quartal 1999 |

# Welches Völklein *hätten's denn gern?*

Jowoods Grafiker überarbeiten momentan alle Objekte, unter anderem die Bauwerke. Wir zeigen Ihnen schon mal einige der Verbesserungen in dieser Zusammenstellung. (Die Völker)

Rathaus, Botschaft, Kaserne, Marktplatz, Schmiede, Bank, Schnapsbrennerei, Abwehrturm, Abwehrturm 2, Lager, Spähturm, Haglerturm, Zeitungsstand, Mine, Polizei, Wohnhaus, Labor, Schule, Zirkus, Wirtshaus, Kirche, Stallungen, Windmühle, Wohnblock, Bibliothek

Softwarehaus Jowood hat das eigentlich für den Herbst angekündigte **Die Völker** auf nächstes Frühjahr verschoben. Grund dafür sind deutliche Verbesserungen und Änderungen im Spieldesign. So steigt der Aufbauanteil des Programms auf rund fünfzig Prozent und wird dadurch dem Strategiepart ebenbürtig. Außerdem haben die Entwickler dem Handel mit anderen Völkern eine größere Bedeutung eingeräumt, wodurch PC-Strategen es sich zweimal überlegen sollten, wen sie angreifen. Aufgrund des Erfahrungssystem wird die einzelne Einheit wichtiger, mit dem Resultat, daß Massenschlachten nicht mehr stattfinden sollten. Und die Grafik legt ebenfalls einen Zahn zu: Die Gebäude werden hübscher, die Anzahl der Animationen steigt, und last but not least wird das Gelände nun richtig dreidimensional dargestellt.

Drei Völker stehen zur Wahl; die insektoiden Sahjkis sind weitaus kriegerischer veranlagt als die friedliebenden Pimons. Über die Amazonen wiederum ist nur wenig bekannt. Zu Anfang müssen alle flugs ihre Städte aufbauen und Forschung betreiben, daneben sollte die generelle Ausrichtung Ihrer Schützlinge in Handel oder Militär bestimmt werden. **(mash)**

**DIE VÖLKER – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Jowood |
| ▶ Genre: | Strategie |
| ▶ Termin: | 1. Quartal '99 |

# Rasen im Rudel

Was dem Deutschen sein Porsche und dem Italiener der Ferrari, ist dem Amerikaner die Dodge Viper. Und um diese geht es in mehreren verschiedenen Versionen bei **Viper Racing** aus dem Hause Sierra Sports. Auf acht Rennstrecken testen Sie im Wettstreit gegen sieben Fahrer, ob Ihre gewählten Fahrwerkseinstellungen nützlich sind oder Sie nur von der Piste fegen. Unterschiedliche Realismus-Einstellungen sollen den Gelegenheitsraser genauso ansprechen wie den Simulationsfan. Witziges Gimmick am Rande: Sie können Ihren Wagen mit einem eingebauten Tool selbst anmalen und auch selbstgemalte Texturen importieren. **(mash)**




Geben Sie auf dem Randstreifen zuviel Gas, schleudert Ihre Viper fröhlich umher. (Viper Racing)

**VIPER RACING – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Sierra Sports |
| ▶ Genre: | Rennspiel |
| ▶ Termin: | Januar '99 |

# Sierra *geht baden*

Yosemite Entertainment arbeitet unter anderem an einem »Rainbow 6«-artigen Titel namens **Navy SEALS**. Wie bei der Konkurrenz planen Sie vor dem Einsatz, wer was wann tun soll, legen Wegpunkte und Ausrüstung fest. Im Vergleich zum Red-Storm-Entertainment-Titel sollte die Grafik wohl weitaus besser ausfallen: Das Entwicklungsteam wird eine überarbeitete Fassung der »Unreal«-Engine benutzen. **(mash)**

**NAVY SEALS – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Yosemite/Sierra |
| ▶ Genre: | Strategie-Action |
| ▶ Termin: | 2. Quartal 2000 |

# Beschleunigung *ist alles*

Im Januar wird der Nachfolger zu »Extreme G« mit Namen **XG 2** in den Geschäften stehen. Vorher bleibt uns der Verweis auf 35 Rennstrecken und 16 Rennmotorräder, die wie im Action-Spektakel »Forsaken« aus gleichem Haus eigene Persönlichkeiten haben. Um Ihre Gegner in die Schranken zu weisen, stehen Ihnen außer einem kräftigen Motor auch nicht minder kräftige Waffen zur Verfügung. Da wären Raketen, Laserkanonen und Minen, gegen die Sie sich mit Schilden schützen können. Bis zu 16 Mitspieler erlaubt der Multiplayer-Modus, Einzelspieler werden mit sieben Spielarten verwöhnt. **(mash)**

Ihre Gegner dürfen Sie sowohl überholen als auch abschießen. (XG 2)

**XG 2 – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Probe/Acclaim |
| ▶ Genre: | Rennspiel |
| ▶ Termin: | Januar '99 |

# PC Player im Interview

Die Rheinische Post hat nun ebenfalls eine Webseite im Angebot, die sich mit Computerspielen beschäftigt. Unter **http://games.rp-online.de** finden Sie unter anderem ein Interview mit Roland Austinat; und damit sich für Sie das Hinsurfen auch lohnt, verlost die RP dort bis zum 08.01.99 drei PC-Player-Plus-Abos. **(mash)**

# Bettenburg 2

Bei **Biing! 2** will das Programmierteam Reline alle Schwächen des Vorgängers ausmerzen. Anstelle eines Krankenhauses führen Sie einen Freizeitclub am Mittelmeer – wozu die dem Stil von »Ballermann 6« verpflichtete Grafik wohl auch besser paßt. Wie nicht anders zu erwarten, müssen Sie das ganze Personal selbst einstellen, vom Animateur bis zum Koch. Rund 2000 Personen inklusive der Gäste haben die Designer eingebaut, die sich in rund 70 Eigenschaften voneinander unterscheiden. Außer durch die reinen Hoteleinnahmen bessern Sie Ihr Konto mit Tennisplätzen und Kiosken auf, an die urlaubenden Massen kommen Sie heran, indem Ihr Hotelbus möglichst als erster am Flughafen ist und sie von dort herankarrt. Optisch erwarten Sie die gewohnt schlüpfrigen Animationen und Menüs, ganz nach dem Geschmack der Erholung (und noch ein bißchen mehr) suchenden Clubtouristen. (mash)

**BIING! 2 – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Reline/Magic Bytes |
| ▶ Genre: | Wirtschaftssimulation |
| ▶ Termin: | März '99 |



Auch mit Imbißständen läßt sich Geld machen, während in der Realität hier wohl niemand etwas kaufen würde. (Biing! 2)

# Spuren *im Schnee*

Schon in der nächsten Ausgabe finden Sie voraussichtlich einen Test des winterlichen Rennspiels **Snowmobile Racing**. Auf vier Strecken rasen Sie in den verschneiten USA mit besagten Schneemobilen durch Minnesota, Iowa, den Yellowstone Park und ein Waldgebiet. Die Musik paßt sich den Kursen an, und so hören Sie beispielsweise im ländlichen Iowa Squaredance-Songs. Fünf Fahrzeuge stehen genauso vielen Kontrahenten zur Verfügung, die per Direct3D in Auflösungen bis zu 800 mal 600 Pixeln in Szene gesetzt werden. Je nach Untergrund ändern sich die Schneespritzer Ihres Vehikels in der Farbe. (mash)

Geben Sie Gas oder schlittern Sie durch Kurven, spritzen schicke Schneefontänen empor. (Snowmobile Racing)

**SNOWMOBILE RACING – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | GT Interactive |
| ▶ Genre: | Rennspiel |
| ▶ Termin: | Dezember '98 |

# Überschlags-Flundern

In der Zukunft zählen Dinge wie Fliehkraft nicht mehr. Zumindest bei den **Rollcage**-Rennen, denn durch die enormen Geschwindigkeiten werden die Rennwagen so stark auf den Boden gepreßt, daß sie an den Wänden hoch- und sogar unter der Decke weiterfahren können. Fallen sie doch einmal zu Boden, ist das nicht weiter schlimm. Die Reifen sind so groß, daß die Wagen auch kopfüber weiterfahren.

Sechs Fahrzeuge machen elf Rennpisten unsicher, denn per herumliegenden Power-up schießen die Boliden mit Raketen und Laserstrahlen, sehr zum Ungemach der Mitstreiter. Selbst vor Gebäuden am Streckenrand machen die Waffen nicht halt. Mehrspieler-Freunde dürfen überdies drei speziell für sie entworfene Kurse befahren. (mash)



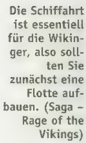
Bei kleineren Rempeleien sprühen schon mal die Funken. (Rollcage)

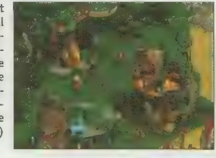
**ROLLCAGE – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Psygnosis |
| ▶ Genre: | Rennspiel |
| ▶ Termin: | 1. Quartal '99 |

# Die Wikinger kommen!

Mit diesem oder ähnlichen Rufen mag vor tausend Jahren die Küstenbevölkerung reagiert haben, wenn sie die Drachenboote am Horizont entdeckte. Heute können Sie in **Saga – Rage of the Vikings** selbst das Geschick eines Wikinger-Clans bestimmen. Sie sammeln Ressourcen, bauen Schiffe und finden Länder, die von Trollen, Elfen und Zwergen bewohnt werden. All diese Völker haben ihre eigenen Waffen, Häuser und Schiffe. Die Karte läßt sich zur besseren Übersicht in drei Stufen zoomen, Wettereffekte wie Regen und Schnee beeinflussen das Schlachtenglück. Das können Sie ebenfalls durch Magie steuern, die sich aus den vier Elementen ergibt. Auf Wunsch dürfen Sie aber auch mit Ihren Nachbarn Handel treiben, statt sie zu überfallen. Trotzdem lautet das Hauptziel natürlich Expansion. (mash)





Die Schiffahrt ist essentiell für die Wikinger, also sollten Sie zunächst eine Flotte aufbauen. (Saga – Rage of the Vikings)

**SAGA – FACTS**

| | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Cryo Interactive |
| ▶ Genre: | Echtzeit-Strategie |
| ▶ Termin: | Dezember '99 |

# *Hier spricht* **die Polizei!**



**Bumm! Größere Installationen explodieren mit beeindruckenden Lichtefekten. (Future Cop L.A.P.D.)**

Wer gerne etwas explodieren sieht oder pyromanisch veranlagt ist, sollte einen Blick auf **Future Cop L.A.P.D.** werfen. Das Gesetz wird in der Zukunft nicht mehr von ordinären Polizisten vertreten, sondern mittels eines Kampfroboters (ED 209 läßt grüßen!), der sich zudem in eine Art Panzer-Hovercraft verwandeln kann. Zwölf Level wollen absolviert werden, die Sie mit drei Sorten Kampfgerät aufräumen: Als Standardkanone dient zum Beispiel eine mehrläufige Maschinenkanone oder ein Flammenwerfer, während größere Gegneransammlungen mit selbstlenkenden Raketen zur Räson gebracht werden. Sie dürfen auch Spezialwaffen à la Granatwerfer oder Plasmakanone einsetzen. Mehrspieler-Fans haben die Qual der Wahl zwischen Splitscreen, lokalem Netzwerk und Internet. (mash)

| Future Cop L.A.P.D. – Fakts | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | Electronic Arts |
| ▶ Genre: | Actionspiel |
| ▶ Termin: | 1. Quartal '99 |

**Auf den vergrößerten Karten herrscht bessere Übersicht, außerdem erhalten die Figuren mehr Animationen. (Heroes of Might & Magic 3)**

# Helden, Macht und Magie

Bei **Heroes of Might & Magic 3** behalten die Designer das bekannte Erfolgsrezept bei und machen den dritten Teil vor allem größer: Die Karten werden im Umfang um fast fünfzig Prozent zunehmen, die Kampfbildschirme über 65 Prozent. Fast 120 Kreaturen bevölkern das Land, außerdem liegen dort mehr als eineinhalb Mal soviele Artefakte herum wie noch im Vorgänger. Alle Helden haben nun individuelle Eigenschaften und eine besondere Fähigkeit, die sie von den anderen abhebt. Insgesamt dürfen Sie aus 16 Sorten Recken auswählen, um die sechs Mini-Kampagnen zu bestehen, die zwei Ereignisse aus je drei unterschiedlichen Perspektiven beleuchten, nämlich gut, neutral und böse. All dies steht Ihnen zur Verfügung, um den nun untoten König von Erathrien zu seiner Erlösung zu führen und das Königreich von seinen Schergen zu befreien. (mash)

| Heroes of Might & Magic 3 – Fakts | |
|---|---|
| ▶ Hersteller: | 3DO/Ubi Soft |
| ▶ Genre: | Strategie |
| ▶ Termin: | 1. Quartal '99 |

# Wir haben fertig!

**Und wieder neigt sich ein Jahr dem Ende zu: Die PC-Player-Redaktion schwelgt in Erinnerungen, knabbert ein paar Spekulatius und kürt die Genre-Spitzenreiter sowie das Spiel des Jahres 1998.**

Der Glühwein köchelt vor sich hin, die Kerzen flackern, durch die Redaktion weht ein Hauch von Apfel, Nuß- und Mandelkern: Die Weihnachtstage stehen wieder vor der Tür. Noch eine Tradition: Alljährlich prämieren wir die besten Spiele der vergangenen zwölf Monate, artig nach Alphabet und Genre geordnet. Dazu gibt es den »Spiel des Jahres 1998«-Pokal, um den sich die Genre-Sieger bewerben. Klar, daß dabei der eine oder andere Titel das Nachsehen hat, doch wie hieß es schon früher immer im öffentlich-rechtlichen Fernsehen? Einer wird gewinnen. (ra)




Wer in diesen 3D-lastigen Tagen noch ein optisch zweidimensionales Spiel ersinnt, muß schon einen ziemlich guten Grund haben. Um so mehr, wenn die dritte Dimension den Gründungsmitgliedern der Oddworld Inhabitants aus dem kalifornischen San Luis Obispo eigentlich gut vertraut ist: Lorne Lanning und Sherry McKenna arbeiteten vorher in einem großen Special-Effects-Studio in Hollywood. Folgerichtig bringt **Oddworld: Abe's Oddysee** auch filmische Qualitäten mit sich: Held Abe redet auf Tastendruck mit den anderen Darstellern, zeigt seine Gefühle und muß, in edlen Kulissen schick animiert, seine Kameraden retten. Die dritte Dimension? Haben wir bei soviel Spielspaß überhaupt nicht vermißt. (ra)



**Hallo, folge mir: Manche Hindernisse auf seiner »Oddysee« kann der kleine Mudokaner Abe nur mit der Hilfe eines Elums überwinden.**



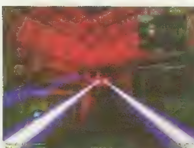

Wohl kaum ein Adventure fand so viele Fans wie »The Secret of Monkey Island«. Schöpfer Ron Gilbert schob 1991 einen zweiten Teil nach, der durch sein seltsames Ende viele Fragen offen ließ. Die Anhängerschar verlangte stets und beharrlich nach einer Fortsetzung, doch vergebens – Gilbert arbeitete schon nicht mehr bei LucasArts. Satte sechs Jahre später platzte dann die Bombe: Ein dritter Teil war in Vorbereitung. Der neue, comichafte Grafikstil sorgte erst für Besorgnis, doch vor einem Jahr gab es Entwarnung: **The Curse of Monkey Island** ist ein mehr als würdiger Abschluß der Trilogie. (ra)



**Sie liebt ihn, sie liebt ihn nicht: Guybrush Threepwoods kämpft auch in The Curse of Monkey Island wieder um seine alte Flamme Elaine Marley.**



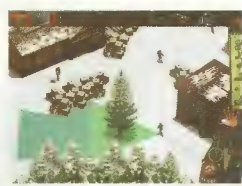

Was macht eine gute Action-Ballerei aus? Richtig, gute Grafik und rasantes Spiel. Beides bietet **Forsaken** en masse. Zusammen mit der furiosen Multiplayer-Funktion fesselt das Programm nächtelang vor den Monitor, denn das konsequente Ausnutzen so ziemlich aller aktuellen 3D-Beschleuniger sorgt für fantastische Frame-Raten und ein Lichteffekt- und Lensflare-Spektakel ohnegleichen. Das exzellente Fluggefühl läßt die Wangen eines jeden Freundes gepflegter Explosionen erröten wie sonst nur der Glühwein auf dem Weihnachtsmarkt. (mash)



**Bunte Ballereien in düsterem Endzeit-Szenario: Forsaken reißt die Action-Krone an sich.**




Dieses junge Genre verändert sich derzeit rascher, als ein Chamäleon seine Farbe wechselt. Waren bis vor wenigen Monaten noch »Command & Conquer«-Klone tonangebend, zeichnen sich derzeit neue Tendenzen ab. Typisch für diesen Umbruch ist unser diesjähriger Redaktions-Favorit **Commandos – Behind Enemy Lines**, der innovativer als alle anderen aktuellen Echtzeit-Hämmer ist. Statt Riesenarmeen zu produzieren und damit den Gegner niederzuwalzen, befehligt

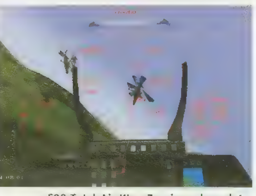


**Commandos: Statt massenhafter Panzerproduktion zählen hier ein kluges Köpfchen und ein langes Messer.**

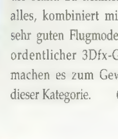
man einen kleinen Einsatztrupp aus maximal sechs Spezialkämpfern. Mit diesen sind äußerst knifflige Situationen zu meistern, die von der Schwierigkeit her mitunter an Denksportaufgaben heranreichen. (tw)

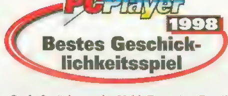



Obwohl das Programm eigentlich nur eine Ergänzung zu dem schon über einem Jahr alten »F22 ADF« darstellt, überflügelt **F22 Total Air War** die übrigen Flugsimulationen des Jahres 1998. Komplett dynamische Kampagnen vermitteln das Gefühl, nicht willkürlich an irgendeinen Ort geschickt zu werden, sondern das Schlachtenglück selbst in die Hand zu nehmen. Das alles, kombiniert mit dem sehr guten Flugmodell und ordentlicher 3Dfx-Grafik, machen es zum Gewinner dieser Kategorie. (mash)



F22 Total Air War: Zu einem kompletten Schlachtfeld gehören natürlich auch Hubschrauber.






Coole Sprüche, cooler Held: Der grüne Reptil-Agent Gex mischt in seinem zweiten PC-Einsatz die Bösewichte wieder dutzendweise auf. Auf der Suche nach Fernbedienungen springt und hüpft die Echse in **Gex 3D: Enter the Gecko** munter durch diverse Welten, die allesamt gutgepflegte TV-Klischees parodieren. Dazu paßt die peppige Musikuntermalung wie die Faust aufs Auge. Das Level-Design ist sehr fair, und da es pro Welt unterschiedliche Aufgaben zu erledigen gilt, nervt das wiederholte Eintauchen in dieselbe kein bißchen. So muß ein gutes Geschicklichkeitsspiel aussehen. (ra)



In Gex 3D: Enter the Gecko wagt sich unser grüner Held erstmals in ausgeklügelte 3D-Welten.




Wer bei **Racing Simulation 2** nach ernsthaften Mankos sucht, kann eigentlich nur auf die fehlende Lizenz verweisen. Das eigentliche Spiel aber wurde in vielen Positionen verbessert. Hervorzuheben sind das runderneuerte Fahrverhalten, die witzige 50er-Jahre-Strecke und der Karrieremodus, der ein monatelanges Ringen um die Krone des Weltmeisters garantiert. Die vier deutlich unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade machen das Programm außerdem noch für den unbegabtesten Lenkradverbieger spielbar. (uh)



Racing Simulation 2 ist der Fähnleinführer in einem Jahr, das vor guten Rennspielen nur so strotzte.

PCPlayer 1998

**Bestes Rollenspiel**

Auf Nintendos Videospiel-Konsolen schrieb die »Final Fantasy«-Serie Geschichte, der siebte Teil erschien jedoch aufgrund seiner Größe nur auf Sonys PlayStation. Die PC-Version von **Final Fantasy 7** kam ein Jahr später, doch eroberte sie im Handstreich die Herzen unserer Tester. Der kindliche Knuddellook überdeckt die sehr eigenwillige Hintergrundgeschichte, die sich klar an Erwachsene richtet, überraschend viel Gesellschaftskritik enthält und sich vor ungeahnten Wendungen kaum retten kann. Auch das Kampfsystem wirkt zunächst simpel, ist aber hochkomplex und erfordert ein nicht geringes Strategieverständnis. (uh)




In puncto Phantasie und Abwechslungsreichtum ist Final Fantasy 7 kaum zu übertreffen.

PCPlayer 1998

**Beste Rundenstrategie**

Jeder mit einem Faible für rundenbasierte Strategiespiele muß sich einfach den **Dynasty General** aus dem Hause SSI/Mindscape zur Heldenbrust nehmen. Der Nachfolger des Vorjahressiegers »Panzer General 3D« brilliert mit einfacher Bedienbarkeit, einer Heerschar multinationaler Truppen samt integrierter indirekter Luftschläge sowie den reizvollen, handgemalten Wabenkarten. Vor allem aber bewies der Dynamiker, daß ein für Genreverhältnisse eher gemäßigter Komplexitätsgrad nicht zwangsläufig zu Lasten des taktisch abwechslungsreichen Geschehens führen muß. (md)



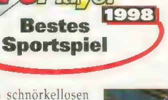
Dynasty General: Dank der exorbitanten Reichweite vieler Einheiten brechen Sie hier die wahrscheinlich raumgreifendsten Angriffe der gesamten Genregeschichte vom Zaun.

## PC Player 1998 – Bester Shooter



Half-Lifes fesselnde Atmosphäre wird unter anderem durch diesen Gesellen erzeugt, der eigentlich Ihr Gegner ist, hier trotzdem mit Ihnen gegen das fette Monster kämpft.

Der König ist tot, es lebe der König: Erst in der vorigen Ausgabe stieß Valve Entertainments **Half-Life** den bisherigen Genre-Primus »Unreal« vom Thron. Obwohl die Grafik an sich schon formidabel wirkt, bietet der Titel die dichteste Stimmung, die wir seit langer Zeit erlebt haben. Das merkt die Redaktion spätestens daran, wenn um halb eins in der Nacht Udo vor Schreck schreiend die Maus fallen läßt, weil ein Face-Hugger ihn aus einer unvermuteten Ecke angesprungen hat. **(mash)**




Mit seinem schnörkellosen Spielverlauf eignet sich der Eishockeysport besonders gut für eine digitale Umsetzung. Und die ist in diesem Jahr keinem besser gelungen als **NHL 99**, der bislang vermutlich besten Sportsimulation überhaupt. Allzu viel hat sich zwar im Vergleich mit dem Vorjahressieger »NHL 98« nicht geändert, das war aber auch gar nicht nötig. Denn sowohl in Sachen Präsentation als auch einfache Bedienbarkeit suchen die Kufen-Cracks von EA Sports ihresgleichen – und das ohne Aussicht auf Erfolg: Die Kanadier haben einfach zuviel Vorsprung und Schnee. **(md)**



NHL 99: Automatische Kameraschwenks und Wiederholungen rücken das prachtvoll animierte Geschehen stets ins beste, 3D-Karten-beschleunigte Licht.

## PC Player 1998 – Beste Weltraumaction

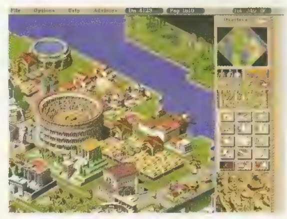
Mit einer neuen Hauptperson und altem Spielkonzept kommt die fünfte Inkarnation der wohl bekanntesten Weltraum-Saga am PC daher. **Wing Commander Prophecy** bietet zwar weniger Videos als seine zwei multimedialen Vorgänger, aber dafür 3Dfx-Grafik vom Feinsten. Das war vor einem Jahr einen Gold Player wert. In den Geschäften können Sie übrigens zur Zeit eine Variante namens »Prophecy Gold« erstehen, die neben dem Hauptprogramm auch noch die bisher nur aus dem Internet herunterladbaren »Secret Operations« umfaßt. **(mash)**



Statt der Kilrathi mimt in Wing Commander Prophecy eine böse Insektoidenrasse den Gegner.

## PC Player 1998 – Beste Wirtschaftssimulation

Traditionell gehören Wirtschaftssimulationen zu den Lieblingen deutscher Spieler. Anstelle der üblichen Zahlenschieber-Programme dominieren inzwischen die Aufbau-Spiele das Genre. Unsere Gunst galt **Caesar 3**, einer wunderhübschen Mischung aus antikem »SimCity« und »Die Siedler«. Angesichts einer äußerst starken Konkurrenz behauptete es sich unter anderem durch den Karrieremodus und den hohen Wuselfaktor. Sogar die studierten Stadtplaner in der Redaktion zeigten sich tief beeindruckt – und wen der Lateinunterricht in der Schule besonders nervt, der bekommt nach ein paar aktiv zugebrachten Stunden mit dem Caesaren sicherlich neue Motivation, sich mit den Römern zu beschäftigen. **(tw)**



Caesar 3: Städte aufbauen, Wirtschaften und Kämpfen macht in einer römischen Toga gleich noch mal so viel Spaß.

## PC Player 1998 – Spiel des Jahres

Im Wahljahr '98 prämieren wir nicht nur die Genre-Spitzenreiter, sondern wählen auch unseren Sieger aller Klassen. Trommelwirbel, Tusch – von all den hunderten Spielen, die dieses Jahr die Händlerregale überfluteten, konnte nur eins gewinnen. Nach gründlicher Prüfung durch die Redaktion stand das klare Ergebnis fest: **Half-Life** bringt den mit Abstand größten Spielspaß am heimischen PC. Die überzeugenden Elemente des Programms entlockten selbst unserem sehr kritischen Volker Schütz die höchsten Töne: »Wer Half-Life nicht mag, ist kein Computerspieler.« **(mash)**



Half-Life: Nirgends gibt es so schönes Kanonenfutter wie hier – und dabei ist das nur einer der Zwischengegner.

# Pole Position

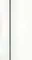
**Lieben Sie Autorennen? Suchen Sie ein Lenkrad?**
**ThrustMaster, führender Hersteller von Lenkrädern, bietet Ihnen eine Auswahl an Modellen mit unterschiedlicher Ausstattung und in verschiedenen Preisklassen. Aber alle Lenkräder bringen Ihnen den entscheidenden Vorteil!**







- Das einzige Lenkrad mit der FIA Lizenz
- Separates Gas- und Bremspedal mit gepolstertem Lenkrad
- Pro Panel Software für leichte Installation unter Windows 95/98
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Authentischer Schalthebel








- Realistische Force Feedback Action mit Immersion I-Force Technologie
- Separate Gas- und Bremspedale
- Digitale Technologie mit USB oder seriellem Anschluß
- Zwei programmierbare Knöpfe auf dem Lenkrad
- Mit Schaltwippen und Schalthebel

FORMULA SPRINT



- Vier Aktionsknöpfe
- Gas/Bremse über Wippen oder Pedale regelbar
- Schnelle Befestigung durch Befestigungsklammern
- Pro Panel Software zur leichten Windows 95/98 Konfiguration

**THRUSTMASTER®**




http://www.thrustmaster.com

# Massenweise Sonderpreise

**Vorhang auf für unsere Spezialpreise - hier werden nicht nur besonders hervorstechende Leistungen, sondern gnadenlos auch die übelsten Gurken und Mißerfolge beim Namen genannt.**

## • Die beste Missions-CD

Das schönste Add-on ist zweifellos **Mysteries of the Sith** aus dem Hause LucasArts, welches das Original »Jedi Knight« noch übertrifft. Mara Jade, einst eine Gegnerin Luke Skywalkers, zieht nun mit Ihnen gegen das Imperium zu Felde. Selbst ewig Ungläubige zücken den Lichtsäbel und machen Sturmtruppen und anderen Schergen mit der Macht das Leben schwer. Das Geschehen läßt den Jedi-Ritter in Ihnen erwachen und wäre selbst eines Obi-Wans würdig. (mash)



Mysteries of the Sith: Kyle Katarns Azubine Mara Jade trifft einen alten Bekannten.

## • Der unverdienteste Flop

Trotz der äußerst innovativen Mixtur aus Actionspiel, Simulation plus Echtzeit-Strategie und hervorragender Kritiken sprach **Battlezone** überraschend wenige Käufer an. Ob es der Name war, der zu kriegerisch für deutsche Actionspieler klang, oder die Packung, auf der die Designer ohne großbusige Blickfänge auskamen - man weiß es nicht. Wahrscheinlich ist Battlezone schlicht zu gut für diese Welt. (tw)



Battlezone: Diesem Spiel mangelte es wohl an Holz vor der Hütten.

## • Der unverdienteste Erfolg

»Erna, bring mir doch noch 'ne Flasche Bier. Und dann schalt mal den Computer ein. Ich hab mir da so'n Programm geholt, heißt **Autobahn Raser**. Das sah ja echt prall aus - und dann noch der abgefahrene Name. Erna, ich konnt' nicht widerstehen! Kumma. Da kannste mit so'ne Kiste tatsächlich auf der Autobahn rasen. SUUUUBBBAAA, daß es so was noch gibt. Und jetzt geh mal bügeln, du störst mich beim Heizen.« (uh)




Autobahn Raser: Können Millionen Biertrinker irren?

## • Der Nostalgie-Sonderpreis

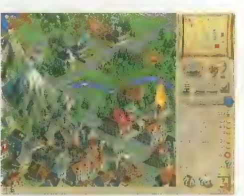
Früher war alles besser: Der Himmel war blauer, Politiker ehrlicher und Beamte noch fleißiger und pflichtbewußter. Selbst Rennfahrer waren noch echte Kerle und hielten ihre spoilerlosen Wagen auf der Strecke, ohne ständig im Graben zu landen. Wer sich das auch zutraut und auf grandiose Fahrphysik und tolle Motorgeräusche Wert legt, fährt mit **Grand Prix Legends** richtig. Ein Spiel für stahlharte Lenkradbesitzer, die noch das tun, was ein Mann tun muß. (uh)



Grand Prix Legends: Glücklich durch Monaco.

## • Der größte Überraschungshit

In der Vergangenheit hatten sich weder Sunflowers noch Max Design mit übermäßigem Spiele-Ruhm bekleckert. Um so größer war das Erstaunen, als aus der Koproduktion der beiden deutschsprachigen Softwarehäuser die entzückende Wirtschaftssimulation **Anno 1602** entsprang. Die allerliebst animierte und extrem suchterzeugende mittelalterliche Handelei fand allein hierzulande fast eine halbe Million Abnehmer. Damit ist sie eine der erfolgreichsten deutschen Spieleproduktionen überhaupt. (md)



Schön, erfolgreich und höchst nachahmenswert: Anno 1602 gilt als Musterbeispiel für eine gelungene deutsch/österreichische Koproduktion.



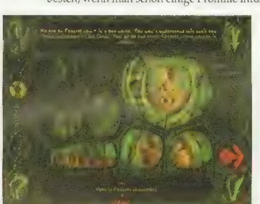
Schamaninnen-Power in 3D: Populous - The Beginning führt die erfolgreiche Strategieserie in die 90er Jahre.

## • Das beste Remake

Wo andere sich mit flotterer Grafik und schönerer Musik begnügten, feilte Bullfrog bei **Populous - The Beginning** gründlich an der Originalidee herum: keine Allmacht mehr, sondern Frauenpower auf dem Weg nach oben. Die Schamanin entwickelt sich aus den bescheidenen Verhältnissen der Basisdemokratie hin zur Sonnengöttin. Wo seid Ihr, Grüninne und Grüne? Dieses Spiel solltet Ihr per Gesetz zum Unterrichtsfach ernennen. (uh)

## • Der Wodka-Sonderpreis

Die beste Reklame für Boris Jelzins Lieblingsgetränk machte eindeutig **Vangers**. Schließlich verhandelt es sich mit sprechenden Riesenwürmern am besten, wenn man schon einige Promille intus hat. Auch die herumeiernden Fahrzeuge lassen sich unter Alkoholeinfluß erheblich müheloser kontrollieren, weshalb der Tester wohl auch das Wodkafläschchen vom Hersteller zugeschickt bekam. Zudem liegt angesichts der völligen Abgedrehtheit der Verdacht nahe, daß den russischen Programmierern die Idee für dieses Spiel im Delirium kam. (tw)



Vangers: Riesige Raupen vergeben schleimige Aufträge.

## • Der Sigmund-Freud-Gedächtnispreis

Wo andere den Nachwuchs-Freuds einen Besuch abstatten oder obskure Persönlichkeitstests in Frauenzeitschriften ankreuzen, legt der PC-Besitzer lässig **Tender Loving Care: Die Versuchung** ins CD-ROM-Laufwerk. Während Sie eine Dreiecksgeschichte indirekt per Fragebogen kommentieren, strickt Dr. Computer aus den Angaben eine Persönlichkeitsanalyse zusammen. Vorsicht ist bei deren Auswertung geboten: Nur, weil man einmal in ein Buch über Kriminalfälle gelugt hat, ist man nicht zwingend ein Schwerverbrecher. (ra)



Star-Schauspieler John Hurt (links im Bild) spielt in TLC: Die Versuchung die Rolle des Psychiaters Dr. Turner.

## • Die größte Lizenz-Vergeudung

**Star Wars: Rebellion** setzte sich haarscharf gegen den Kickermanager »Bundesliga 99« durch. Der Grund: Wie konnte es LucasArts wagen, die prachtvolle »Star Wars«-Thematik mit einer derart staubtrockenen und übel bedienbaren strategischen Minusleistung zuzukleistern, die selbst das geniale Duo C3PO-R2D2 bloß mit Mühe begreift? (md)



Nur mit der Macht als Verbündeten ist ein Schleichpfad durch den undurchdringlichen Rebellion-Menüdschungel auszumachen.

## • Das edelste Ambiente

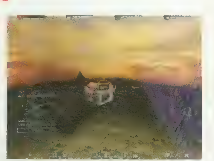
Klare Sache: So gediegen wie **Der Ring des Nibelungen** kommen wenig Spiele daher. Pomp und Pathos der Wagnerschen Opern wohnt nicht nur in den Entwürfen des französischen Künstlers Philippe Druillet und der Arxel-Tribe-Grafiker - die Hintergrundmusik stammt von einer Renommier-Einspielung des Rings durch die Wiener Philharmoniker unter der Leitung von Sir Georg Solti. Da läßt sich selbst eine relativ geringe Puzzledichte verschmerzen. (ra)



Wagner im Weltall: Der Ring des Nibelungen versetzt das Heldengarn edel aufbereitet in die Zukunft.

## • Der Hype des Jahres

**Urban Assault** bedeutet ins Deutsche übersetzt »städtischer Angriff«. Und in der Tat: Die Sehnerven wurden gehörig traktiert. Die versprochene grandiose 3D-Grafik war eher von der Marke »Danke, mir geht's heut nicht so gut«. Auch das eigentliche Spiel war weit entfernt vom angekündigten Überknaller: Die Mischung aus Strategie und Action war zwar nicht schlecht, litt aber unter Bedienungsschwächen und mangelnder Abwechslung. (uh)



Urban Assault: Dieser Untertasse geht's nicht gut.

## • Das schlechteste Spiel

Auch der Doppelpack nützt nichts mehr: Aus einer wohl zu Recht in unseren Landen unbekannten Comicserie strickten findige Marketingstrategen zwei Spiele, **The Skul and the Suit**. Freund Anzug ist ein Cop, der per Mausklick böse Verbrecher in Gebäuden abknallt (13 Spielspaßpunkte). Der nette Schädel von nebenan flattert durch zehn absolut identische Level, in denen er Gegner wegballern kann, aber nicht muß. Ergebnis: 8 Punkte, die niedrigste Wertung des Jahres. (ra)



Schlimmer geht's nimmer: Superheld The Skul ist in diesem Spiel gar nicht so super.



## januar

### Jubel, Trubel, PC Player

Fünf Jahre PC Player – das muß gefeiert werden! Und zwar mit der Vollversion des Klassikers »Monkey Island 2«. Neben einiger Rubriken-Neuordnungen wird außerdem das Wertungssystem zweigleisig umgebaut: Für alle Vergleichsliebhaber gibt es eine Punktzahl zwischen 0 und 100, dazu verteilen die Tester ihre individuelle Sternchenwertung.



### Player '98

Die heute aktive Redaktionsmannschaft fand erstmals vor einem Jahr zusammen: Udo Hoffmann ahnte noch nichts von seiner Karriere als bekannter Schlagersänger. Heinrich Lenhardt unterschrieb einen Vertrag als Teamchef, bevor er knapp ein Jahr später in die USA auswanderte, und Thomas »Duke« Köglmayr sollte sich als Hardware-Mann schon bald mit Beta-Treibern und anderem Gesindel herumschlagen.

### Es stand in PC Player

»Messiah ist ein so umfangreicher Titel, daß wir 2002 wahrscheinlich immer noch daran arbeiten werden«, so Shiny-Chef David Perry. Von einer spielbaren Version des 1997 erstmals gezeigten Spiels fehlt bis heute jede Spur.



## februar

### Hello & good-bye

Keine Geringere als Über-Babe Lara Croft prangt auf dem ersten Titelbild des »Player's Guide«, der diesen Monat das Licht der Welt erblickte. Zum letzten Mal mit dabei: die metallene Klammerbindung. Seit der März-Ausgabe erscheint PC Player artig geleimt mit einem harten Rücken, dem selbst die hartnäckigsten Spinnen und Stechmücken nichts mehr entgegenzusetzen haben.

### Der fünfte Commander



Nach dem vierten, filmlastigen »Wing Commander« verließ Chris Roberts Origin. Seine Nachfolger gingen in sich und legen mit »Wing Commander Prophecy« ein fetziges Weltraum-Geballer vor, das auch mit weniger Videos auskommt. Obendrei kurbelt die schicke 3D-Grafik die Verkaufszahlen für Beschleuniger-Karten kräftig an.

### Es stand in PC Player

»Wir leben in einer Zeit, in der man durch piepsende Digitalhaustiere Millionen verdient und mit elchgeschädigten Autos das komplette Programm abendlicher Comedy-Sendungen bestreitet.« (Volker Schütz zu den Tagesthemen vor elf Monaten.)



## märz

### Unser Mann auf CD-ROM

Nach ewigen Ankündigungen und Genre-Wechseln erscheint das Perry-Rhodan-Spiel »Operation Eastside« als ordentlicher Weltallstrategie-Titel. Zweiter im Bunde: das mittelprächtige Adventure namens »Brücke in die Unendlichkeit« . Die redaktionsinterne Perry-Fraktion zelebriert das Doppelereignis mit einem Mini-Schwerpunkt zur 37 Jahre alten Science-Fiction-Legende.

### Eine starke Truppe



Im Rahmen seiner Ermittlungen für den Schwerpunkt »Jetsimulationen« schmuggelte sich der Obergefreite der Reserve Schnelle in ein Jagdbombergeschwader in Lechfeld, um dort einen Tornado-Piloten zu interviewen. Wirklich. Auch wenn unser Aufmacherbild manchem Leser vielleicht wie eine Fotomontage vorgekommen sein mag.

### Es stand in PC Player

»Der ermattete Bürger ist für komplizierte Freizeitbeschäftigungen oft nicht mehr empfänglich.« Kollege Hoffmann beginnt mit dieser Weisheit den Meinungskasten zu »Sega Touring Car Championship«.



## april

### Brandheiß

Nach der Lektüre unseres Hardware-Schwerpunkts samt Anwalts-Interview zum Thema CD-Brenner reagiert die Spieleindustrie erregt. Unsere Meinung: Es gibt vernünftige Kopierschutz-Methoden für CD-ROMs – man muß sie nur einsetzen.

### Eisberg voraus!



Die Welt taumelt im »Titanic«-Fieber. Während Martin Schnelle wöchentliche Pilgerfahrten ins Kino unternimmt, enthüllen in den Multi-Media-Leserbriefen den wahren Grund für den Untergang des stolzen Dampfers: ein DirectX-Treiberproblem. Außerdem dabei: der erste Auftritt des Schlagersängers Udo Hoffmann, damals noch als harmloser Redakteur getarnt.

### Es stand in PC Player

»Die Begleitmelodien wurden scheinbar aus der Sammlung »Die schönste Fahrstuhlmusik« entnommen – nicht gerade die passende Begleitung, wenn man in ein Ebola-verseuchtes Gebiet fliegt.« (Martin Schnelle über die Düdeldidei-Musik von »Search and Rescue«.)

Aktuell



## mai

### DVD – oh weh!

»Tex Murphy: Overseer« läßt sich in der DVD-Version nur auf einem Pentium II mit AGP-Grafikkarte spielen. Uns gelang es selbst im Testlabor der Kollegen vom PC Magazin nicht, es derart in Gang zu bringen. Noch was Neues: Die PC Player Super Plus samt Vollversion erscheint erstmalig.

### Wilde Werbung




Microprose spannte für die »M1 Tank Platoon 2«-Werbung einen leibhaftigen Dikator ein: Saddam Hussein eröffnet als »Fratze des Krieges« einen Reigen kerniger Gefechtsbilder. Die Redaktion hoffte und bangte indes, nicht das Ziel irakischer Vergeltungsmaßnahmen zu werden.

### Es stand in PC Player

»Friedlich ruht die Unterhose: Die »knisternde Erotik« dieses Machwerks erweist sich als Panoptikum verhärmter Busenmonster und traniger Wäscheentledigerinnen.« (Heinricht Lenhardt zum Trash-Adventure »Days of Oblivion«.)



## juni

### Er ist wieder hier

Thomas Werner, frischgebackener Diplom-Städtebauer und PC-Player-Altredakteur von '93 bis '94 kehrt wieder in die Redaktion zurück. Neben Strategiespielen widmet er sich prompt der bizarren Anwendung, diesen Monat ein Kondom-Simulator: »Beispielsweise lernt man, wie mit gezielten Ejakulationen giftige Schlangen und herabfallende Ambosse bekämpft werden. Donnerwetter, das habe ich bisher noch nicht gekonnt.«

### Titanic, die zweite



Kultautor Douglas Adams legte am Grafik-Abenteuer »Starship Titanic« selbst Hand an. Ergebnis: ein durchwachsen skurriles Rumgeirre durch das Raumschiff Titanic, das Eintippen von Dialogtexten lösten Legend-Adventures schon vor Jahren besser.

### Es stand in PC Player

»Eigentlich bin ich ein positiv denkender Mensch, daher möchte ich meine Kritik so formulieren: Diese Spiel überfordert durch seine einfache Steuerung kaum jemanden.« (Thomas Werner zum Hugo-Spiel »Wild River«.)



## juli

### Ork am Ende

Es sah alles so gut aus: Kurz vor Toresschluß heuerte Blizzard das Adventure-Urgestein Steve Meretzky als Berater für die »Warcraft Adventures« an. Dann gab es eine Pressetour für die Vorberichterstattung, die Bill Roper persönlich übernahm. Schließlich die Riesenüberraschung: Nur Tage später gibt Blizzard bekannt, daß das Spiel nicht erscheinen soll: Knuddel-Grafik und ernste Inhalte würden nicht gut zueinander passen. Schade.

### Olé, olé olé olé!



Hat sich was mit Sommerloch: Neben mehr Spielen als sonst zur Hauptferienzeit findet 1998 die Fußball-WM statt. In unserem passenden Special melden sich Koryphäen wie Ronaldo, Oliver Bierhoff oder Berti Vogts zu Wort. Letzter wagt einen Blick in eine deutlich getrübte Kristallkugel: »Egal, wie die WM enden wird, ich werde meine Arbeit auf jeden Fall bis ins Jahr 2000 fortsetzen.«

### Es stand in PC Player

»Dermaßen viele Arme, Beine, Lebern, Nieren, separiert von den gewöhnlich korrespondierenden Körperteilen, findet man höchstens in einer Transferstation zwischen Großschlachthof und Abdeckerei.« (Volker Schütz trifft auf »Deathtrap Dungeon«.)

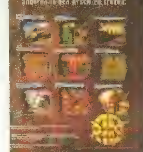


## august

### Atlanta ade

Die zweite und vorerst letzte E3 in Atlanta protzt zwar mit über 300 Spielen, doch nicht gerade wenige Titel kennen wir schon aus vorangegangenen Präsentationen. Die Trends des Jahres: 3D-Karten werden mehr und mehr Pflicht, Action-Adventures kommen groß in Mode: Selbst Schlapphut Indiana Jones macht in 3D.

### Wilde Werbung, Teil zwei

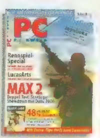



Nach Microproses Fratze des Krieges präsentiert uns Infogrames im Rahmen der »KKND 2«-Werbekampagne »9 gute Gründe, anderen in den Arsch zu treten«, darunter so erfrischende Kleinode wie eine »What you see is what you kill«-Funktion.

### Es stand in PC Player

»Preisfrage: Wie gewinnt man die Gunst eines Spielers? Antwort: Sicher nicht, indem man ein eigentlich gar nicht mal so übles Spielprinzip durch eine altbackene und ruckelige Präsentation verhunzt, ihr auch noch eine sperrige Steuerung unterjubelt und den Schwierigkeitsgrad in exorbitante Höhen treibt«, lästert Manfred Duy über »Cyberstorm 2: Corp Wars«.

# september



## Knarrenwedler

Wenn Sie wüßten, wie knapp vor Redaktionsschluß manche Spiele oder Titel-Artworks erst bei uns eintreffen. Das führt mangels Auswahl zum wohl übelsten Motiv seit dem 1997er-Fußballer, dem düsteren Gasmann von Interplays »M.A.X. 2«. Heinrich Lenhardt textet versöhnend: »Wo erobert wird, gibt's weder Sonnenschein noch Blumensträuße.«



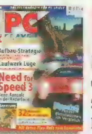
## Anno 1898

In einem aufsehenerregenden Filmdokument präsentierten wir diesen Monat, was die drei von der Prüfstelle vor 100 Jahren alles so indizierten. Außerdem auf unserer CD: der durch 5D-Effekte verspätete Auftritt von Perry-Rhodan-Autor Arndt Ellmer (siehe März).

## Es stand in PC Player

»Falls auch Sie zu den Leuten gehören, die sich samstags in ihren alten VW-Käfer setzen, die nächste Kiesgrube ansteuern und dort mit sprechenden Würmern Waren tauschen, dann ist Vangers wie für Sie gemacht«, schränkt Thomas Werner die Zielgruppe des Titels deutlich ein.

# oktober



## Direkt schneller

Oft gescholten, langsam brauchbar: Microsofts Spiele-Schnittstelle DirectX will in der Version 6.0 endlich den Ruf loswerden, 3D-Grafik deutlich langsamer als beispielsweise die Glide-Treiber von 3Dfx darzustellen. Das scheint zu funktionieren: Die neuen Riva-Karten sind über Direct3D deutlich schneller als vergleichbare Voodoo-2-Beschleuniger.

## Bundesliga Manager 98



Erinnern Sie sich an das Debakel um den Bug-»Bundesliga Manager 97«? Zwei Jahre später erscheint der Nachfolger, der nicht ohne Grund dem Vorgänger fast wie ein Grashalm dem anderen gleicht: Die Programmierer hatten kurz nach der Fertigstellung des 97ers gekündigt. Trost: Der neue Manager funktioniert auch ohne Patch.

## Es stand in PC Player

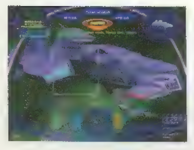
»In diesem Spiel gibt es mehr Tote als in allen Folgen der Next Generation, Deep Space Nine und Voyager zusammen«, wundert sich Roland Austinat über »Klingon Honor Guard«, einen kernigen 3D-Shooter im sonst so friedlichen Enterprise-Universum.

# november



## Frohes Fest

Zehn Gold- und einen Platin Player sind deutliche Indizien dafür, daß die Weihnachtszeit vor der Tür steht. Heinrich Lenhardt beschließt indes, nicht nur Weihnachten in warmen Gefilden zu verbringen: Er wandert in die USA aus, schreibt aber als freier Mitarbeiter weiter für uns.



## Alles umsonst

Origin wagt ein Experiment: »Wing Commander Secret Ops« erscheint als erstes Spiel kostenlos und in Episodenformat auf dem hauseigenen Webserver. Sicher, es ist »nur« eine eigenständig lauffähige Erweiterungs-CD von »Wing Commander Prophecy«, doch die Präsentation ist erstklassig. Bis auf die fehlenden Zwischensequenzen, nach Meinung vieler Fans ein Hauptmerkmal der Serie. Doch einem geschenkten Gaul ...

## Es stand in PC Player

»Ich bin der Bulle der ungezügelten Gewalt. Meine Mutter ist der zündende Funke des Verbrennungsmotors, meine Väter sind die satanischen Knechte von Papyrus.« (Udo Hoffmann beteuert noch heute, daß diese Zeilen zu »Grand Prix Legends« ohne Drogenkonsum entstanden sind.)

# dezember



## Fortsetzung folgt

Ein Trend dieses Jahres soll nicht unerwähnt bleiben: 13 von acht Spielen aus dem Preview-Teil und 13 Spiele von 29 getesteten sind Nachfolger erfolgreicher Titel. Ob das für riesengroße Innovationen sorgt, ist fraglich.

## Viel Feind, wenig Ehr

Heldenhaften Einsatzwillen beweist Kollege Werner: Trotz Urlaub, ungewaschener Wäsche und einem am Folgetag anstehenden Ferienflug in die USA erschien er in der Redaktion, um den »Caesar 3«-Langzeittest zu beenden. Obendrein hatte er an diesem Tag noch Geburtstag – die Kollegen feierten dies spontan mit einer gemeinsam gepafften Zigarre aus dem »Gangsters«-Fundus. Davon schreiben sie nie etwas in diesen Zeitschriften ...



## Es stand in PC Player

»Wenn Sie in fünf Jahren ein Spiel haben möchten, mit dem Sie Ihren Pentium III/1000 so richtig ausnutzen können, kaufen Sie sich am besten schon heute Sonic R.« (Roland Austinat über das Rennspiel, das ohne Pentium II zum Action-Adventure mutiert.)



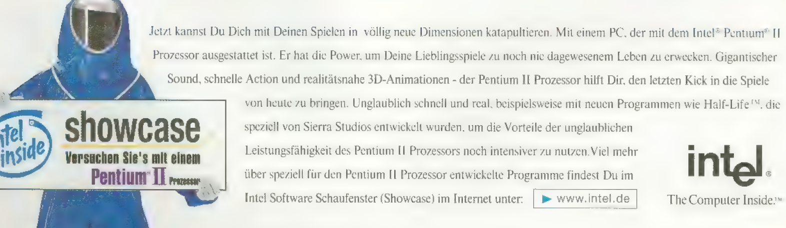
 

Action,
Spaß
und
*Nervenkitzel* …

pentium II

…ganz einfach verdoppeln.





# Zum Feste *nur das* Beste

**Heulen und Wehklagen unterm Christbaum? Wer unschöne Szenen vermeiden will, sollte sich an unsere aus dem harten Testalltag destillierten Kauftips halten – dann hat der Beschenkte auch 1999 noch Freude an den hübschen neuen Hardware-Sachen.**



## Joysticks und Gamepads

Als Allroundtalent unter den Eingabegeräten gebührt dem Joystick »Sidewinder Precision Pro« (150 Mark) von Microsoft der Vortritt. Er läßt beinahe keine Wünsche offen und sorgt mit hervorragender Ergonomie und vielen Funktionen für ungebremsten Spielgenuß. Besonders gefielen uns seine Standhaftigkeit, die leichte Erreichbarkeit der Knöpfe und die doppelte Belegung der Feuertasten mit Hilfe des Shift-Buttons.

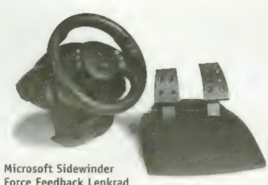
Bevor Sie sich ein Schnäppchen zulegen, das nach einiger Zeit wegen Unzuverlässigkeit in der Ecke verstaubt, greifen Sie lieber zu diesem Qualitätsprodukt. Simulationspuristen sei an dieser Stelle die Anschaffung des »F-16 Fighter Stick« (200 Mark) empfohlen.

Gamepad-Freunde haben nach wie vor jede Menge Spaß mit dem »Sidewinder Gamepad« (70 Mark). Es bietet nämlich die Option, einen weiteren Joystick anzuschließen oder vier Sidewinder-Gamepads gleichzeitig an einem Port zu betreiben.

Sidewinder Precision Pro

## Lenkräder

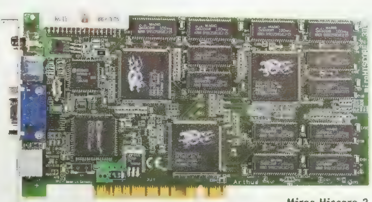
In die Geschichte der Lenkräder wird zweifelsohne das Modell »Formula 1 Racing Wheel« (270 Mark) von Thrustmaster eingehen. Mit griffiger Lenkradummantelung, weiten Pedalwegen, präziser Steuerungsmöglichkeit und schneller Tischinstallation verbucht es auf dem Konto »Sympathie der Redakteure« sichere Pluspunkte. Beinahe genauso gut ist das »Fanatec Les Mans« (180 Mark) von Endor. Als Trendsetter stellt sich das »Microsoft Sidewinder Force Feedback« Lenkrad (400 Mark) heraus, welches durch motorisch bedingte Krafteinwirkung schlaftrunkene Sonntagsfahrer wachrüttelt. Spielernaturen mit hohen Realismusanforderungen sei die Anschaffung eines Force-Feedback-Lenkrads empfohlen; gehören Sie eher zu der Sorte Spieler, die dank präziser Lenkbewegungen sicher in die Poleposition fahren will, sei Ihnen zum Kauf des Thrustmasters oder des Endor-Modells geraten.



Microsoft Sidewinder Force Feedback Lenkrad

## 3D-Grafikkarten

Kein Modell beeindruckte uns stärker als das Add-on-Board von Miro für Voodoo 2. Die »Hiscore 2« (400 Mark) trägt zwölf Megabyte Speicher huckepack, die auch für zukünftige Spiele noch eine dicke Reserve darstellen sollten. Durch den integrierten TV-Ausgang bietet sich die Möglichkeit, Ihren persönlichen Spielefavoriten über einen großen Fernseher oder gar einen Projektor darzustellen. Das beiliegende Loop-through-Kabel sorgt für einwandfreie Bilddarstellung ohne auffällige Wellenlinien im Hintergrund, wie sie von älteren Voodoo-1-Karten bekannt sind. Mitstreiter, deren Eigenschaften nahezu denen der Hiscore entsprechen, wären Diamonds »Monster 3D II« (350 Mark), »Creative Labs' Voodoo 2« (ebenfalls 350 Mark) oder Metabytes »Wicked 3D« (und noch mal 350 Mark). In letzter Zeit sanken die Preise für Voodoo-2-Karten rapide in den Keller, weshalb hiermit ein Erwerb selbiger angeraten sei. Pen-

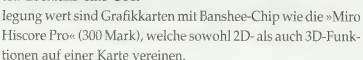


Miros Hiscore 2

tium-II- und AMD-K6-verwöhnte Naturen müssen einfach zugreifen. Besitzer älterer Prozessoren seien dagegen gewarnt: Ein Voodoo-2-Chip kitzelt aus Ihrem System nicht mehr viel heraus. Hier wäre die Anschaffung einer geldbeutelschonenden Voodoo-1-Lösung angebracht, zum Beispiel die »Monster 3D« (190 Mark) von Diamond.

## 2D/3D-Kombigrafikkarten

Gleich zwei Top-Favoriten sitzen momentan auf dem 2D/3D-Grafikkarten-Thron. Sowohl die »Viper V550« aus dem Hause Diamond als auch die »Elsa Erazor 2« (beide 350-400 Mark) beeindruckten mit ihren NVIDIA Riva-TNT-Chipsätzen und 16 Megabyte SDRAM so manchen Frame-verwöhnten Spieletester. Beide Karten sind für den AGP-Port ausgelegt und lassen somit einen PCI-Steckplatz für Zusatzkarten frei. Die 3D-Eigenschaften machen den Voodoo-2-Kandidaten ernsthaft Konkurrenz; DirectX-6.0-optimierte Treiber bringen so manches Konkurrenzprodukt ins Schwitzen. Auch im zweidimensionalen Bereich wissen die Karten zu überzeugen.
Sollte Ihre betagte 2D-Karte also von einer ebenfalls bereits recht altersschwachen 3D-Add-on-Karte unterstützt werden: Greifen Sie zu – oder warten Sie den nachweihnachtlichen Preissturz ab, falls Sie solange ausharren können.
Im schnellebigen Grafikkartenkarussell sind Sie mit diesen beiden hochexplosiven Kandidaten für das Jahr 1999 optimal vorbereitet. Ebenfalls eine Überlegung wert sind Grafikkarten mit Banshee-Chip wie die »Miro Hiscore Pro« (300 Mark), welche sowohl 2D- als auch 3D-Funktionen auf einer Karte vereinen.



Elsa Erazor 2

## Soundkarten

Die »Soundblaster AWE64 Value« von Creative Labs (130 Mark) ist ein grundsolider Markierungspunkt im Soundkartendschungel. Kinderleichte Installation, Abwärtskompatibilität bis in die graue Vorzeit, schickes Softwarepaket, Joystick/Midi-Interface, gute Klangqualität: alles Eigenschaften, die eine Spitzenposition mehr als rechtfertigen. Was will das verwöhnte Spielerherz mehr? Richtig: Surroundfähigkeiten. Und genau diese bietet Creative Labs mit dem neuen Flaggschiff »Soundblaster Live« (400 Mark) an. Hinter der wichtig klingenden Bezeichnung Environmental Audio verbirgt sich ein wahrer Hörgenuß, die DOS-Kompatibilität wird ebenfalls großgeschrieben, und ein aus allen Nähten platzendes Softwarepaket heimst weitere Sympathiepunkte ein. Sollten Sie also vier unterbeschäftigte Boxen und ein paar Mark auf der hohen Kante haben, dann gönnen Sie sich diese Soundperle.

Soundblaster Live von Creative Labs

## Lautsprecher

Der einzige wahre Weg in die spielerischen Gehörgänge heißt »Bose Acoustimass« (1700 Mark). Thomas »Duke« Köglmayr verabreicht sich damit den allmorgendlichen Granateinschlag in Originallautstärke. Angesichts des Preisschildes dürften aber nur wenige den Mut besitzen, diese exzellenten Boxen auf ihren Wunschzettel zu schreiben. Ein Steuerreform-kompatibles Preis-/Leistungsverhältnis zeichnet zum Beispiel das »SAM 45«-Lautsprecherpaar von Quadral (150 Mark) aus, das mit zugehörigem Subwoofer »SAM SUB 100« auf zusammen gerade noch erträgliche 740 Mark kommt.



Quadral SAM 45 und SAM SUB 100

## Mäuse

Profispieler, die keinesfalls wegen einer unbefriedigenden Maussteuerung ins digitale Gras beißen wollen, schwören auf das Nagersortiment von Microsoft. Eine ergonomische Form und die tadellose Funktionalität sorgen dafür, daß Sie den Gegnern immer einen Klick voraus bleiben. Das Steuerrädchen in den Modellen »IntelliMouse« und »WheelMouse« wird unter Windows bald zum unverzichtbaren Gehilfen – zumal sich darauf auch der Doppelklick legen läßt. Moderne Spieletitel machen ebenfalls heftigen Gebrauch von den drei zusätzlichen Funktionen, die eine echte Bereicherung darstellen. Gleiches gilt grundsätzlich auch für die Modelle der Firma Logitech, wobei diese jedoch eine sehr eigenwillige Ergonomie aufweisen. Wofür Sie sich letztendlich entscheiden, hängt natürlich auch von Ihrem persönlichen Geschmack ab. Am besten vorher bei Freunden oder im Fachhandel das anvisierte Mäuschen probeweise übers Mousepad scheuchen. (jr/tk)



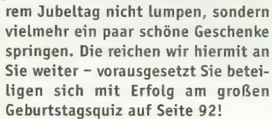
IntelliMouse von Microsoft



CAESAR
III™
t Aufstände
großes Gold-
im frische
HMANN
Dem Wachmann Geld zu geben , damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schaun was Die dazu gelernt haben.
LÖWENBÄNDIGER
HÄNDLER
Dieser Obstkorb sieht fantastisch aus. Es ist unglaublich nett von Ihnen, daß Sie ihn ausgerechnet Ihrem größten Feind schicken. Ich dachte Ihr haßt euch? Ich frage mich ob irgendjemand einen fehlenden Apfel vermisst?
Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.
Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.
• visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
• variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
• Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
• Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende lang anhaltende Spielfreunde.
www.sierra.de
Impressions

# Feier-Tag

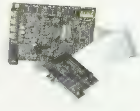
**Die PC Player begeht ihren sechsten Geburtstag und Sie dürfen mitfeiern: Fast alles, was in der Branche Rang und Namen hat, ließ sich zu unserem Jubeltag nicht lumpen, sondern vielmehr ein paar schöne Geschenke springen. Die reichen wir hiermit an Sie weiter – vorausgesetzt Sie beteiligen sich mit Erfolg am großen Geburtstagsquiz auf Seite 92!**

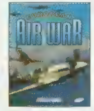




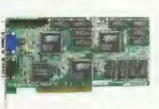

## Preise

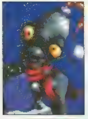
Der neue Überflieger bei den Soundkarten ist die »Soundblaster Live« von **Creative Labs**. Fünf Stück davon stehen zur Verlosung bereit. Und damit sie sich nicht so einsam fühlen, packten die Creativen noch drei »**3D Blaster Banshee**«, drei edle »**CSW 200**«-Lautsprecher und eine »**Graphics Blaster Riva TNT**« dazu.



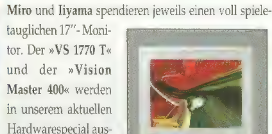


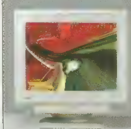

Eine der besten Voodoo-2-Karten, die ihre Vorteile vor allem auf schnellen Rechnern ausspielt, ist die »**Monster 3D 2**« mit 12 MByte RAM von **Diamond**. Fünf davon suchen nun einen neuen Besitzer. Als Sahnehäubchen kommen noch fünf »**Viper V 330**« dazu, die nebst RIVA-Chip einen TV-Ausgang besitzen.





Miro und **Iiyama** spendieren jeweils einen voll spieletauglichen 17"-Monitor. Der »**VS 1770 T**« und der »**Vision Master 400**« werden in unserem aktuellen Hardwarespecial ausführlich gewürdigt.








## Mehr Preise

Auch **Guillemot** stellt Grafikkarten her, mit der »**Maxi Gamer Phoenix**« sogar eine der seltenen Banshee-Karten mit insgesamt 16 MByte Arbeitsspeicher. Drei Stück warten auf Gewinner.

Passend zur Rennspielflut gibt es ein Force-Feedback-Lenkrad »**Destiny**« von **Vibis**. Zusammen mit den Joypads »**d1, d2 und d3**« sowie den Joysticks »**d4**« und »**d5**« steht so fast die gesamte Vibis-Produktpalette auf unserer Verlosungsliste.

Das »**Formula 1**« besitzt noch kein Force Feedback, ist aber ansonsten mit allen Vorzügen eines guten Lenkrads ausgestattet. **Thrustmaster** war nicht knauserig und verlost gleich fünf davon.

Der Hardwarehersteller **TerraTec** beglückt unsere Gewinner mit insgesamt drei 3D-Soundkarten »**XLerate**«. Grundsoliden Hörgenuß der traditionellen Art bieten die drei Audiosysteme »**EWS 64 S**«.

Kein Motorrad, sondern zwei PCI-Soundkarten vom Typ »**WaveForce 192 XG**« gibt es von **Yamaha**. Passend dazu umschmeicheln zweimal die Boxen »**YST-M7 Powered Multimedia Speakers**« Ihre Gehörgänge.

Von **Interact** erhielten wir drei »**V3 Racing Wheels**« (die Interact-Variante eines Force-Feedback-Lenkrades), drei »**Aerospace Gamma**«-Lautsprecher, drei »**UltraRacer**«, eine neuartige Steuereinheit, und zum guten Schluß drei »**Flight Force Plus**«, die für Flugsimulationen gedacht sind.

**ATI** will bei so einem wichtigen Anlaß auch nicht abseits stehen. Welche Grafikkarten aus dem ATI-Programm zur Verlosung anstehen, stand bei Redaktionsschluß noch nicht endgültig fest, aber die PCI-Karte »**All in Wonder Pro**« mit 8 MByte ist ein heißer Kandidat dafür.

## Noch mehr Preise

**Microprose** kleckerte nicht, sondern klotzte: Es gibt je fünf »**Flieger-Packs**« (European Air War, Top Gun 2), »**X-Com-Packs**« (X-Com Apocalypse, X-Com Interceptor), **Star-Trek-Packs** (Star Trek Generations, Star Trek: Klingon Honor Guard) und »**Team-17-Packs**« (Full Wormage, Nightlong).

Star-Wars-Fans aufgepaßt! **Softgold** beschert uns ein sehr großes und hochwertiges »**X-Wing-Mobile**«. Für Anhänger der dunklen Seite der Macht ist auch ein TIE-Fighter-Mobile dabei. Die Spiele »**Grim Fandango**«, »**Anstoss 2**«, »**Rent-A-Hero**«, »**Grand Prix 500cc**«, »**Castrol Honda Superbike World Champions**«, »**Stratosphere**« und »**Toshinden 2**« gibt es nebst vielen Postern sogar jeweils sieben Mal.

Auch **Cendant** war nicht geizig: Mit je zehn Ausgaben von »**Half-Life**«, unserem Spiel des Jahres, dem Aufbauspektakel »**Caesar 3**« und dem Nostalgierenner »**Grand Prix Legends**« beteiligt man sich an der Verlosung.







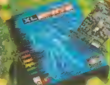









Aktuell





Die Philanthropen von **GT Interactive** stellen das anarchistische Rennspiel **»Powerslide«**, das noch nicht veröffentlichte **»Myth 2«** und **»Abe«-Packs** (Spiel, T-Shirt und allerlei putziger Schnickschnack) zur Verfügung. Jeweils zehn Exemplare. Für ganz besondere Fans gibt's sogar eine handbemalte Abe-Statue oder ein Myth-Schild.

**Take 2** trägt mit je zehn Aufbauspektakeln der Marke **»Railroad Tycoon 2«** sowie der Ballerepen **»Rainbow Six«** und **»Spec Ops«** zum Gelingen des Geburtstagsfestes bei.

## Noch viel mehr Preise

Drei verschiedene Special Packs wirft **Ubi Soft** je zweimal auf den Verlosungshaufen. Diese heißen **»Racing Simulation 2«** (Spiel, Rucksack, Schlüsselanhänger), **»Speed Busters«** (Spiel, großer Ständer, Feuerzeug) und **»Das 5. Element«** (Spiel und lebensgroße Leeloo).

Für Fans schmutzverkrusteter Motorhauben gibt es fünf Mal **»Colin McRae Rally«**, das einzig wahre Rallyespiel aus dem Hause **Codemasters**.

**Magic Bytes** steigert mit je fünf **»Rent-A-Hero«** und **»N.I.C.E. 2«** den Jackpot, das eine ein stimmungsvolles Adventure, das andere ein höchst gelungenes Rennspiel.

Hintergrundwissen zum Kultfilm enthalten die Star-Wars-Bücher von **Bastei**. Zu jedem Film gibt es 20 dicke Bildbände. Und vom guten alten **»Myst«** sind wunderschön gestaltete Bücher (Myst-Das Buch Atrus; Myst-Das Buch der D'ni) mit Originalzeichnungen von Rand Miller erschienen, von denen jeweils zehn zu gewinnen sind.

**Acclaim** liefert zum Fest fünf Exemplare von **»Forsaken«**, dem furiosen 3D-Ballerspektakel.

Je drei Mal offerieren wir die neue Rundenstrategie-Referenz **»Dynasty General«**, ein niedliches **»Creature Pack«** mit Knuddel-Norn und T-Shirt sowie **»John Sauls Blackstone Chronicles«** von **Mindscape**.

Für die ganze Familie sind die Spiele von **Hasbro Interactive** gedacht. Mit je fünf **»Cluedo«**, **»Risiko«**, **»Boggle«**, **»Spiel des Lebens«** und **»StarWars Monopoly«** wird selbst der Seelenfrieden sensibler Naturen nicht gefährdet.



Von **Sega** werden fünf **»Sonic R«**-Rennspiele inklusive Stofftier und Pin-Sets frei Haus geliefert. Fünf Action-Adventures **»Enemy Zero«** sind auch noch dabei.

Mütterchen Rußland spendierte jeweils zehn T-Shirts **»Vangers Limited Edition«** und **»Vangers Wodka-Glas-Sets«**, die **Interactive Magic** direkt aus Moskau von den Programmierern besorgt hat.

Ganz ihrem neuen Wuselcharmeur **»Die Siedler 3«** fühlt sich **Blue Byte** verpflichtet. Fünf große **»Siedler-Packs«** (T-Shirt, Tasse, Schlüsselanhänger, Kappe, Tasche, Aufkleber, Handtuch) warten auf Abnehmer.



**Was Sie hier erblicken, ist nur ein kleiner Teil der Preise, die wir bei unserem Jubiläumsquiz verlosen.**

# *Dichtung* und Wahrheit

**Kein Lohn ohne Fron: Sollten Sie Interesse an den vorgestellten Preisen haben, empfehlen wir Ihnen, sich die folgenden Kurzgeschichten durchzulesen.**

Drei von den sechs abgedruckten Stories haben sich in der langen und wechselvollen Lebensspanne der PC Player tatsächlich zugetragen. Die anderen dagegen sind nichts als unverschämte Lügenmärchen, für die der Erfinder mit nackten Sohlen über rasiermesserscharfes Popcorn geschickt werden sollte. Aber welche?
Finden Sie es heraus und schreiben Sie uns die Antwort. Welche Geschichten sind wahr, welche erlogen? Schicken Sie Ihre aussagekräftige Postkarte bis zum 9.1.1999 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Jubiläumsquiz
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Unter den Einsendern mit richtigen Antworten werden alle Preise verlost. Mitarbeiter der WEKA-Gruppe und ihre Angehörigen dürfen nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Viel Glück wünscht Ihnen das PC-Player-Team! **(uh)**

## Kurzes Gastspiel (Text A)

Ein alter Schulfreund von Boris Schneider verstärkte Anno1992 für drei Ausgaben das Testteam: Sebastian Pichler. Thomas Werner hatte die Redaktion überraschend verlassen und mußte kurzfristig ersetzt werden. Der diplomierte Atomphysiker Sebastian züchtete privat leidenschaftlich gerne Hyazinthen, zu dieser Zeit konzentrierte er seinen Ehrgeiz auf die Zucht einer in der Natur nicht vorkommenden, schwarz blühenden Sorte. Weil Hyazinthen seinen Bekundungen zufolge noch viel heiklere Pflanzen als Orchideen sind, hatte er im heimischen Gewächshaus eines der allerersten Bild-Telefone installiert, um bequem vom Wohnzimmer aus die Fortschritte seiner Lieblinge überwachen zu können. Drei Monate lang stand so ein (nach heutigen Maßstäben riesenhafter) Apparat dann auch in der Redaktion herum, bis mit Florian Stangl schließlich ein namentlich fast ebenbürtiger Ersatz für den Floristen gefunden war.



**Sebastians exotisches Hobby sorgte für viel Aufsehen.**

## Kurzes Gastspiel 2 (Text B)

Das damalige, vierköpfige Testteam war Anfang 1994 völlig überarbeitet und suchte händeringend Verstärkung. Michael Kim machte dieser Not ein Ende. Der Hobbysaxophonist konnte zur Freude seiner Nachbarn problemlos zur Mitarbeit überredet werden. Er testete Rennspiele genauso gerne, wie er tiefgründige Recherchen über Interrupteinstellungen und ähnliche Hardwarethemen anstellte. Leider zog es das »unkontrollierbare Genie« (Originalzitat Heinrich Lenhardt über Michael) schnell wieder in andere Gefilde. Kaum ein halbes Jahr später machte er sich selbständig und wurde bis auf wenige sporadische Gastkommentare nie wieder im Dunstkreis von Computerspielheften gesehen. Susan Sablowski erinnert sich: »Ein quirliger Bursche. Leider konnte man bei ihm nie sicher sein, ob er es auch tatsächlich schaffte, seine Artikel termingerecht abzugeben.«



**Niemand weiß, was aus Michael wurde.**

## Kurzes Gastspiel 3 (Text C)

Ein ganz spezieller Tester war Tobias, der damals irgendwie dem Amt gegen Kinderarbeit entgangen war. (Sein Nachname wurde aus Datenschutzgründen niemals veröffentlicht.) Mit fundiertem Expertenblick gab er in einer 94er-Ausgabe im Bereich Kindersoftware seine Meinung zum besten. »CAD für Kids« (ein Architekturprogramm), erhielt dank abwechslungsreicher Bauoptionen ein wohlwollendes Statement. Süße Schmusetierchen wie Tyrannosaurus Rex im Garten erhöhten den Coolnessfaktor für Tobias beträchtlich. Auch Kämpfe zwischen Vogelscheuchen und Krähen auf den Stoppelfeldern wurden vom ihm dankbar angenommen. Wenn Tobias nicht gerade zur Schule ging, hing er in Wohnungen herum, schüttete sich mit Süßigkeiten und Eiscreme zu und tyrannisierte seine leidgeprüfte Mutter. Angeblich erfreut er sich immer noch bester Gesundheit.



**Tobias sieht heute ganz anders aus.**

## Zu Besuch bei Onkel Bill (Text D)

Eine 96er-Ausgabe der PC Player wurde durch ein ganz exklusives Interview verschönert: Bill Gates, Gründer und Übervater von Microsoft, ließ sich doch tatsächlich zu einem Gespräch mit uns herab. Auf satten sechs Seiten erläuterte er seine Pläne zum Einstieg in die Spielebranche. Außerdem war er sich nicht für gewagte Prognosen zu schade: So zeigte er sich überzeugt



Bill persönlich sprach mit uns.

davon, daß schon in zwei Jahren der Anteil der Multiplayer-Spiele bei 70 bis 80 Prozent liegen würde. Die restlichen Entwickler beruhigte er, sie hätten die große Macht von Microsoft »nicht wirklich« zu fürchten. Zumindest mit der zweiten Prognose hat er bis heute Recht behalten. Einige Spiele kannte er sogar persönlich. Mit »Frogger«, »Pac-Man« und »Defender« versüßte sich in seiner Jugend auch ein Bill Gates seine spärliche Freizeit.

## Bizarrste aller Anwendungen (Text E)

Es hat schon eine Menge von unglaublichen Multimedia-Anwendungen gegeben, doch der »Schnäppchenführer Computer & Telekommunikation«, den Monika Stoschek in der Ausgabe 12/92 testete, schlug dem überlaufenden Faß die Krone aus dem Boden. Die technische Umsetzung war mehr als dilettantisch - das Programm bestand größtenteils aus schier endlosen Textdateien, die spärlichen Illustrationen stammten ersichtlich aus dem Freeware-Fundus. Der eigentliche Inhalt schaffte es, dieses traurige Niveau sogar noch zu unterbieten: Empfehlungen wie »Bei vielen Postämtern und Zeitungsverlagen stehen ungenutzte, aber voll funktionstüchtige Telex-Geräte herum, die Sie dort oft für Pfennigbeträge erwerben können.« sprechen für sich selbst. Monika sparte denn auch nicht mit Kritik: »Wer unter dem Deckmäntelchen der sparsamen Haushaltsführung heute noch einen Btx-Anschluß empfiehlt, verdient höchstens einen Punkt - den grünen!«



Moni wollte es kaum glauben.

## Prozeß gegen PC Player (Text F)

Am 29.2.1995 platzte die Bombe: Der Soundkartenhersteller Turtle Beach verklagte PC Player! In seinem Testbericht über die Soundkarte »Montenegro B3E Ystream« hatte Henrik Fisch unter anderem die »computermordende Installationsroutine«, die »fehlende Lautstärkeregelung« und »Probleme mit Direct3D« gerügt. Turtle Beach fühlte sich ungerecht behandelt. Ihr damaliger Pressesprecher Thomas Bach zeigte sich anfangs äußerst kämpferisch: »Herr Fisch wird seine unqualifizierten Äußerungen bitter bereuen. Wir haben bereits unsere Anwälte eingeschaltet, um ihn für diese Rufschädigung zur Rechenschaft ziehen - der entstandene Schaden bewegt sich mit Sicherheit im fünf- bis sechsstelligen Bereich.« Vor Gericht stellte sich dann schnell heraus, daß Henrik mit seiner Kritik in jedem einzelnen Punkt Recht gehabt hatte - die Klage wurde abgewiesen, und nur wenige Monate später mußte Turtle Beach den Konkurs anmelden.



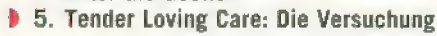
Henrik hatte nochmal Glück.

# PC Player persönlich

# Die Jahresbilanz 1998

## ROLAND AUSTINAT (ra)

Spiele des Jahres:
- 1. The Curse of Monkey Island
- 2. Oddworld: Abe's Oddysee
- 3. Fallout
- 4. Gex 3D: Enter the Gecko
- 5. Tender Loving Care: Die Versuchung





Buch des Jahres:
- On the Road (Jack Kerouac)

Film des Jahres:
- Comedian Harmonists

CD des Jahres:
- Painted from Memory (Elvis Costello with Burt Bacharach)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Alles wird gut.

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Zunehmender Mangel an Kommunikations- und Konfrontationsbereitschaft

Größter Wunsch für '99:
- Daß vielleicht doch irgendwie alles gut wird.

## MANFRED DUY (md)

Spiele des Jahres:
- 1. Commandos
- 2. Populous 3
- 3. Anno 1602
- 4. NHL 99
- 5. Dynasty General

Buch des Jahres:
- Schlangenkrieg-Saga (Raymond Feist)

Film des Jahres:
- Verrückt nach Mary

CD des Jahres:
- Adore (Smashing Pumpkins)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Wer Brot ich eß, der Text ich schreib.

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Fußball-Weltmeisterschaft

Größter Wunsch für '99:
- Hardwareanforderungen steigen nicht.

## HENRIK FISCH (hf)

Spiele des Jahres:
- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Conflict FreeSpace
- 4. Wing Commander Prophecy
- 5. The Curse of Monkey Island

Buch des Jahres:
- AMD K6-2 Prozessor-Programmierhandbuch

Film des Jahres:
- Stadt der Engel

CD des Jahres:
- CD1 (Pole)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Das haben wir schon immer so gemacht.

Größte Enttäuschung des Jahres:
- SPD nach der Wahl

Größter Wunsch für '99:
- Mehr Verständnis unter den Menschen.

## UDO HOFFMANN (uh)

Spiele des Jahres:
- 1. Half-Life
- 2. Grand Prix Legends
- 3. Final Fantasy 7
- 4. Colin McRae Rally
- 5. Rebellion

Buch des Jahres:
- Der alte Mann und das Meer (Ernest Hemingway)

Film des Jahres:
- Der Regenmacher

CD des Jahres:
- Green & Guitar – The Best of Peter Green

Dümmster Spruch des Jahres:
- Gerhard Schröder ist Kanzler (in Wirklichkeit ist es Oskar).

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Immer noch keine weibliche Mit-Redakteurin

Größter Wunsch für '99:
- Mehr Freizeit, mehr Geld, mehr München.

## THOMAS KÖGLMAYR (tk)

Spiele des Jahres:
- 1. Half-Life
- 2. Commandos
- 3. Might & Magic 6
- 4. Spec Ops
- 5. Age of Empires: Aufstand Roms



Buch des Jahres:
- Das Silmarillion (J.R.R. Tolkin)

Film des Jahres:
- Das Wiegenlied vom Totschlag

CD des Jahres:
- Floodland (Sisters of Mercy)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Mit dem kannst Du doch so gut ...

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Trespasser

Größter Wunsch für '99:
- Endlich meine zweite Million zu schaffen, nachdem es mit der ersten nichts geworden ist.

## VOLKER SCHÜTZ (vs)

Spiele des Jahres:
- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Fallout
- 4. Commandos
- 5. Nightlong

Buch des Jahres:
- Der Baron auf den Bäumen (Italo Calvino)

Film des Jahres:
- Good Will Hunting

CD des Jahres:
- Thunder and consolation (New Model Army)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Trink das, dann sieht die Welt ganz anders aus ...

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Sin

Größter Wunsch für '99:
- Ein kleiner Staatsrechts-Schein

## MARTIN SCHNELLE (mash)

Spiele des Jahres:
- 1. F22 Total Air War
- 2. Half-Life
- 3. Wing Commander Prophecy Gold
- 4. Unreal
- 5. Comanche Gold

Buch des Jahres:
- Rainbow Six (Tom Clancy)

Film des Jahres:
- Titanic

CD des Jahres:
- Titanic-Soundtrack (James Horner)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Die Bugs sind in der nächsten Version alle bereinigt!

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Die diesjährige E3 in Atlanta und der Ausgang der Bundestagswahl

Größter Wunsch für '99:
- 30 Kilogramm Gewichtsverlust

## THOMAS WERNER (tw)

Spiele des Jahres:
- 1. Half-Life
- 2. Unreal
- 3. Battlezone
- 4. Caesar 3
- 5. Commandos

Buch des Jahres:
- DB Städteverbindungen 1998/99

Film des Jahres:
- Lola rennt

CD des Jahres:
- Homogenic (Björk)

Dümmster Spruch des Jahres:
- Warum schreibe ich eigentlich E-Mails, wenn keiner sie liest?

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Dune 2000

Größter Wunsch für '99:
- Ich möchte endlich mehr 3D-Spiele testen dürfen – und ich meine nicht nur dreidimensionale Echtzeit-Strategie damit!

# SPIELE-CHARTS

## LESER TOP 20



| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (2) | Commandos | Eidos |
| 2 | (1) | Unreal | GT Interactive |
| 3 | (3) | Starcraft | Blizzard |
| 4 | (4) | Anno 1602 | Sunflowers |
| NEU 5 | (NEU) | Need for Speed 3 | Electronic Arts |
| 6 | (7) | Final Fantasy 7 | Eidos |
| NEU 7 | (NEU) | Dune 2000 | Electronic Arts |
| 8 | (10) | FIFA 98 | EA Sports |
| 9 | (28) | Diablo | Sierra/Impressions |
| 10 | (25) | Command & Conquer 2 | Westwood |
| 11 | (15) | Wing Commander Prophecy | Origin |
| 12 | (29) | MechCommander | Microprose |
| 13 | (11) | F1 Racing Simulation | UBI Soft |
| NEU 14 | (NEU) | NHL 99 | EA Sports |
| 15 | (9) | Total Annihilation | GT Interactive |
| 16 | (8) | Indiziertes Spiel | Activision |
| NEU 17 | (NEU) | Wing Commander: Secret Ops | Origin |
| 18 | (13) | NHL 98 | EA Sports |
| 19 | (20) | Anstoss 2 | Ascaron |
| 20 | (–) | Civilization 2 | Microprose |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Oktober 1998.

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| NEU 1 | (NEU) | Need for Speed 3 | Electronic Arts |
| 2 | (2) | Anno 1602 | Sunflowers |
| NEU 3 | (NEU) | F1 Racing Simulation 2 | UBI Soft |
| 4 | (4) | Commandos | Eidos |
| 5 | (–) | Anstoss 2 Gold | Ascaron |
| NEU 6 | (NEU) | Colin McRae Rally | Codemasters |
| 7 | (1) | Dune 2000 | Electronic Arts |
| 8 | (–) | Grand Prix Legends | Sierra/Impressions |
| 9 | (3) | Bundesliga Manager 98 | Eidos |
| 10 | (6) | Knights & Merchants | Topware |
| 11 | (7) | X-Files: The Game | Fox Interactive |
| 12 | (8) | Autobahn Raser | Davilex |
| 13 | (9) | NHL 99 | EA Sports |
| 14 | (10) | Unreal | GT Interactive |
| 15 | (11) | Age of Empires | Microsoft |
| NEU 16 | (NEU) | Airline Tycoon | Spellbound |
| 17 | (–) | Creatures 2 | Mindscape |
| 18 | (13) | Tomb Raider 2 | Eidos |
| 19 | (12) | Mayday | JoWood |
| 20 | (14) | Flight Simulator 98 | Microsoft |

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Oktober 1998.

## MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## USA-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Deer Hunter | GT Interactive |
| 2 | (NEU) | Need for Speed 3 | Electronic Arts |
| 3 | (NEU) | Barbie Nail Designer | Mattel |
| 4 | (6) | Diablo | Sierra/Impressions |
| 5 | (–) | Civil War General 2 | Sierra/Impressions |
| 6 | (2) | Rainbow Six | Red Storm |
| 7 | (7) | Starcraft | Sierra/Impressions |
| 8 | (–) | Flight Simulator 98 | Microsoft |
| 9 | (8) | Cabela's Big Game Hunter | Activision |
| 10 | (NEU) | Caesar 3 | Sierra/Impressions |

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Oktober 1998.

## ENGLAND-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (NEU) | FA Prem. League Football Manager 99 | EA Sports |
| 2 | (NEU) | Colin McRae Rally | Codemasters |
| 3 | (–) | Rainbow Six | Take 2 |
| 4 | (–) | Klingon Honor Guard | Microprose |
| 5 | (5) | Titanic | Cyberflix |
| 6 | (–) | Caesar 3 | Sierra/Impressions |
| 7 | (1) | Commandos | Eidos |
| 8 | (–) | Dune 2000 | Westwood |
| 9 | (3) | Premier Manager 98 | Gremlin |
| 10 | (–) | Age of Empires | Microsoft |

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Oktober 1998

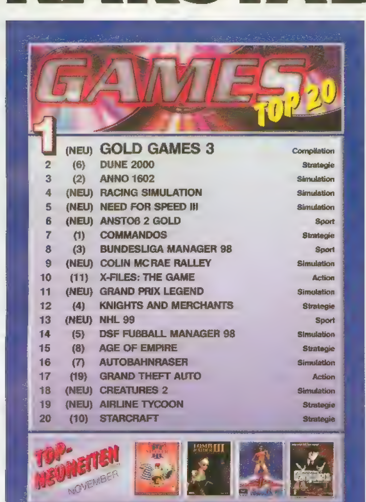
## GEWINNER




Der Preis diesmal:
3 Colin McRae Rally von Codemasters

Gewinner:
Gero Elerd, Oldenburg
Michael Keilbach, Ketsch
Volker Stubbra,
Bergisch Gladbach

# KARSTADT · HERTIE



GAMES TOP 20

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (NEU) | GOLD GAMES 3 | Compilation |
| 2 | (6) | DUNE 2000 | Strategie |
| 3 | (2) | ANNO 1602 | Simulation |
| 4 | (NEU) | RACING SIMULATION | Simulation |
| 5 | (NEU) | NEED FOR SPEED III | Simulation |
| 6 | (NEU) | ANSTOß 2 GOLD | Sport |
| 7 | (1) | COMMANDOS | Strategie |
| 8 | (3) | BUNDESLIGA MANAGER 98 | Sport |
| 9 | (NEU) | COLIN MCRAE RALLEY | Simulation |
| 10 | (11) | X-FILES: THE GAME | Action |
| 11 | (NEU) | GRAND PRIX LEGEND | Simulation |
| 12 | (4) | KNIGHTS AND MERCHANTS | Strategie |
| 13 | (NEU) | NHL 99 | Sport |
| 14 | (5) | DSF FUßBALL MANAGER 98 | Simulation |
| 15 | (8) | AGE OF EMPIRE | Strategie |
| 16 | (7) | AUTOBAHNRASER | Simulation |
| 17 | (19) | GRAND THEFT AUTO | Action |
| 18 | (NEU) | CREATURES 2 | Simulation |
| 19 | (NEU) | AIRLINE TYCOON | Strategie |
| 20 | (10) | STARCRAFT | Strategie |

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER



LOW PRICE TOP 20

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (NEU) | FRANKREICH 98 | Sport |
| 2 | (NEU) | HOLIDAY ISLAND | Simulation |
| 3 | (NEU) | DIABLO | Action |
| 4 | (2) | TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT | Action |
| 5 | (3) | NEED IV SPEED 2 | Action |
| 6 | (5) | HEXEN 2 | Action |
| 7 | (6) | DIE SIEDLER | Simulation |
| 8 | (NEU) | OUTLAWS | Action |
| 9 | (7) | DIE FUGGER | Simulation |
| 10 | (NEU) | F1 RACING SIMULATION | Simulation |
| 11 | (NEU) | INCUBATION | Action |
| 12 | (NEU) | HERRSCHER DER MEERE | Strategie |
| 13 | (NEU) | DER INDUSTRIEGIGANT | Strategie |
| 14 | (NEU) | SHADOWS OF THE EMPIRE | Strategie |
| 15 | (10) | WET | Simulation |
| 16 | (8) | PHANTASMAGORIA 1 | Action |
| 17 | (NEU) | DARK REIGN | Strategie |
| 18 | (14) | WARCRAFT 2 | Strategie |
| 19 | (NEU) | STARWARS MONOPOLY | Strategie |
| 20 | (16) | MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2) | Strategie |

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER

- DUNGEON KEEPER GOLD
- PANDEMONIUM 2
- REDLINE RACER
- SUB CULTURE


Half-Life
als Dankeschön für
einen neuen Leser.

# Wir schenken Ihnen schlaflose Nächte!

Dieses Angebot ist zu heiß, um lange herumzureden. Machen wir's also kurz: Wir schenken Ihnen das frischgebackene Spiel des Jahres (siehe S. 76), den Referenz 3D-Shooter Half-Life, wenn Sie uns einen Freund als neuen Abonnenten vermitteln – egal ob für PC Player, PC PLAYER Plus oder PC PLAYER Super Plus. Dann dürfen Sie nächtelang durch unheimliche Korridore schleichen und sich mit den wahrscheinlich intelligentesten Monstern der Spielegeschichte herumschlagen. Falls Sie dabei einmal nicht weiter wissen, fragen Sie einfach Ihren Freund um Rat. Denn mit seinem neuen PC PLAYER Abo wird er in Zukunft stets den richtigen Tip zur Hand haben.

Ach ja: Weil Half-Life erst dann richtig Spaß macht, wenn alle anderen schon längst im Bett sein müssen, gibt's diesen Knüller auch bei uns ausschließlich für Leute ab 18! (Bitte Altersnachweis des Prämienempfängers beilegen.)



start

# Goldrausch

Manfred Duy

## »Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:** Half-Life (Sierra) Test in PC Player 12/98
- **Action-Adventure:** Tomb Raider 3 (Eidos) Test in PC Player 1/99
- **Adventure:** Grim Fandango (LucasArts) Test in PC Player 1/99
- **Rennspiel:** Racing Simulation 2 (Ubi Soft) Test in PC Player 11/98
- **Rollenspiel:** Fallout 2 (Interplay) Test in PC Player 1/99
- **SF-Action-Simulation:** V2000 (Ubi Soft) Test in PC Player 11/98
- **Simulation:** F22 Total Air War (DID) Test in PC Player 11/98
- **Sport:** FIFA 99 (EA Sports) Test in PC Player 1/99
- **Strategie (Echtzeit):** Commandos (Eidos) Test in PC Player 7/98
- **Strategie (Runden):** Dynasty General (SSI) Test in PC Player 11/98
- **Strategie (Wirtschaft & Aufbau):** Siedler 3 (Blue Byte) Test in PC Player 1/99

Regelmäßige Leser unseres Heftes könnten durchaus auf den Gedanken kommen, in der Redaktion würde derzeit das Goldfieber grassieren. Ließen wir doch in jüngster Vergangenheit einen wahren Edelmetall-Regen auf die Spieleproduzenten niederprasseln: Allein in den letzten beiden Ausgaben prämierten wir glatte zwei Dutzend Spiele mit einem »Gold-« oder sogar »Platin Player«. Teilweise hängt das sicherlich mit Weihnachten zusammen, denn exakt für diese kauffreudige Zeit reservieren die meisten Hersteller ihre stärksten Titel. Das ist aber nur die eine Hälfte der Wahrheit, die andere hat mit dem allgemein gestiegenen Qualitätsbewußtsein der Verantwortlichen zu tun. Noch vor wenigen Jahren überschwemmten zahllose Machwerke den Markt, die zumeist kostengünstig von hoffnungsvollen Nachwuchsprogrammierern unter souveräner Ignorierung elementarer Designgrundsätze zusammengeschustert worden waren.




Aktuelle Trendmeldung von der PC-Player-Börse: Gold ist um fünf Punkte gestiegen, die Platin-Notierung bleibt unverändert.

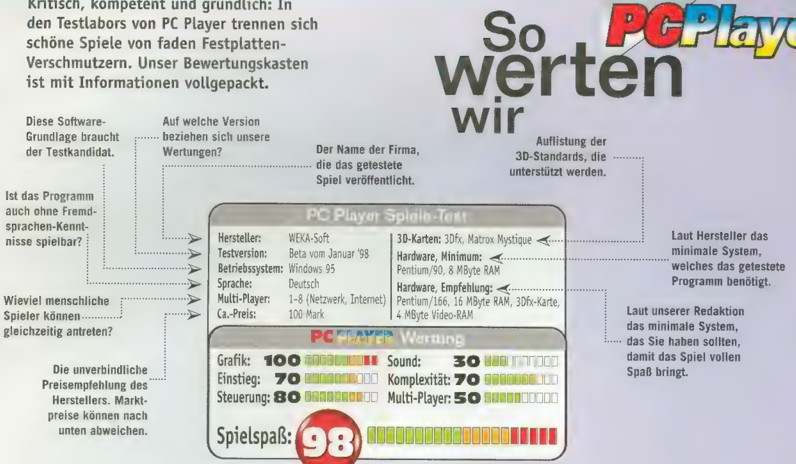
Das war einmal, heutzutage klopfen in aller Regel ganze Schwadronen von Beta-Testern, Designern und Produktmanagern ihr Baby auf Schwachstellen ab – manchmal auch mit der Konsequenz, daß beispielsweise Titel wie »Warcraft Adventures« oder »Simon the Sorcerer 3« kurz vor der Vollendung eingestampft werden, um den guten Ruf des eigenen Labels nur ja nicht aufs Spiel zu setzen. Die Folge davon ist, daß relativ viele Spiele verdientermaßen in den Bereich von 80 Spielspaßpunkten vorstoßen; also genau in jene Region, in der die Luft im PC-Player-Land traditionell recht goldhaltig ist. Genauer gesagt, sie war es: Weil diese Auszeichnung auch unter den veränderten Rahmenbedingungen etwas Besonderes bleiben soll, wird der Gold Player ab sofort erst ab einer Spielspaß-Wertung von 85 Punkten verliehen. Beim nach wie vor höchst seltenen Platin Player dagegen bleibt alles beim alten, den gibt es wie eh und je ausschließlich für Spiele, welche die 90-Spielspaßpunkte-Schallmauer durchbrechen.

Ihr

MDuy

**Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.**

# So werten wir




***GRAFIK:*** Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

***EINSTIEG:*** Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

***STEUERUNG:*** Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

***SOUND:*** Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

***KOMPLEXITÄT:*** Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

***MULTI-PLAYER:*** Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

### SPIELSPASS







Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Einen »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

# DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

## »No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

## »Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

## »Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

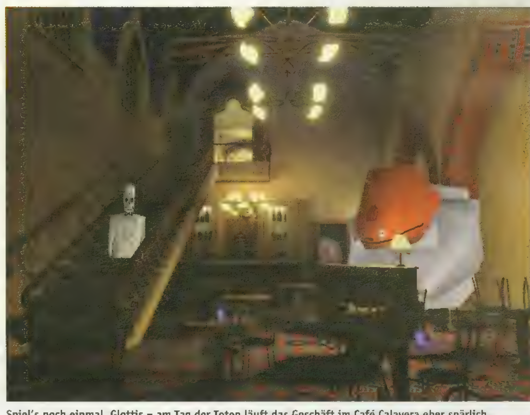
PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

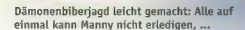
# Grim Fandango

**Wenn ein Testmuster am Vorabend von Halloween die Redaktion erreicht, dann kann es sich nur um »Grim Fandango« handeln – LucasArts' neuester Streich spielt nämlich saisongerecht im Land der Toten.**


Spiel's noch einmal, Glottis – am Tag der Toten läuft das Geschäft im Café Calavera eher spärlich.

Tot bleibt tot, da helfen keine Pillen. Das muß auch Manuel »Manny« Calavera feststellen, der sich nach seinem Ableben im Reich der Toten wiederfindet. Genauer gesagt in El Marrow, der Anlaufstelle für alle frisch Verblichenen, die am Anfang ihrer vierjährigen Reise zur neunten Unterwelt stehen. Weil Manny sein Leben mehr schlecht als recht geführt hat, muß er sich die Passage ans Ende der Totenwelt selbst verdienen. So arbeitet er für die DOD, die »Dienststelle Organisierter Diplomsenser«: Als Nachwuchs-Sensenmann holt er Seelen aus dem Land der Lebenden ab und bietet ihnen als Reiseberater das bestmögliche Transportmittel für die nächsten Jahre an. Jetzt lohnt es sich, vielen Omas über die Straße geholfen zu haben: Besonders tugendhafte Mitbürger bekommen ein Doppel-N-Ticket für die »Nummer Neun«, einen irrwitzig schnellen Zug, der die Strecke ans Ende der Welt in wenigen Tagen schafft. Für kleine Gauner ist hier kein Platz – die werden statt dessen in wenig komfortablen, schmucklosen Holzsärgen durch die Gegend kutschiert. Klingt alles etwas seltsam? Willkommen in der schrägen Welt von »Grim Fandango«! Fandango soll in etwa »alberner Tanz« bedeuten – dabei bleibt Ihnen das Lachen aber öfters im Hals stecken. Soviel wie selten zuvor wird in diesem Adventure gequalmt, getrunken und »getötet« – doch das braucht niemanden zu stören, denn sämtliche Akteure sind ja bereits tot. Und damit das auch keiner vergißt, wandeln Klein und Groß als bleiche Gerippe umher, dabei aber immer adrett gekleidet.


Noch ist alles ruhig in Rubacava, doch schon bald wird Manny eine beunruhigende Nachricht erhalten.


Dämonenbiberjagd leicht gemacht: Alle auf einmal kann Manny nicht erledigen, ...


... doch einzeln durch einen Knochen angelockt werden die Jungs leichtsinnig und ein leichtes Ziel für den Feuerlöscher.

## Falsches Spiel mit Manny

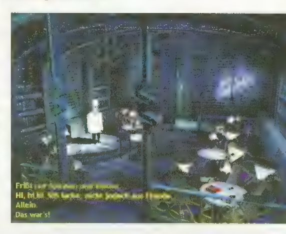
Eigentlich sollte für Manny alles prima laufen, doch seit einiger Zeit bekommt er einfach keine prestigeträchtigen Gutmenschen mehr in die knöchrigen Finger. Sein Kollege Domino Hurley macht hingegen die besten Fänge: So kann das nicht weitergehen, irgend etwas muß faul an der Sache sein. Eines Tages fängt Manny eine Nachricht an den unge-



Der Schuß ging nach hinten los: Meche ist weg, und wen freut das ganz besonders? Richtig, den fett und schadenfroh grinsenden Domino.



Seltsam, seltsam: So sieht das Land der Lebenden für die DOD-Angestellten aus.



Erhebt euch: Die Beat-Poeten der 50er hätten an diesem Abend im Blue Casket ihre helle Freude.

liebten Konkurrenten ab und schnappt sich mit Hilfe seines Mechanikerfreunds Glottis eine Kundin namens Mercedes Colomar, genannt Meche. Deren irdisches Dasein war mit so vielen guten Taten gespickt, daß sie eigentlich eine sichere Kandidatin für Nummer Neun wäre – bloß der Computer ist leider anderer Meinung. Während Manny sich für seine Aktion noch vor Chef Don Copal verantworten muß, schleicht sich Meche aus dem Gebäude. Die Aufregung ist groß, hätte Meche doch in der Tat ein Doppel-N-Ticket zugestanden. Nur mit der Hilfe eines gewissen Salvador Limones, seines Zeichens Gründungsmitglied des »Zentralkomitees der verlorenen Seelen«, entkommt Manny dem Zorn Copals. Zuvor erzählt ihm der Untergrundmann, daß ein großangelegter Betrugsring immer weitere Kreise zieht: Erst werden brave Seelen um ihre Reise geprellt, dann waschen sich die Täter mit einer Fahrt in der Nummer Neun die Weste rein. Ein gewisser Hector LeMans stecke angeblich hinter der Sache.

Manny und Glottis gelangen indes von El Marrow über den geheimnisumwobenen Steinernen Wald in die Hafenstadt Rubacava, die einem Film Noir der 40er Jahre entsprungen sein könnte. Hier findet im zweiten Spieljahr der eindeutig coolste Teil des Adventures statt. Manny ist inzwischen Boß des Café Calavera, sein Pianist heißt Glottis, und auch sonst erinnert einiges an den Klassiker »Casablanca«. Eines Abends lugt Manny durch ein Fernglas und entdeckt – Domino und Meche! Die beiden gehen just an Bord eines Schiffes, das über das Meer der Tränen das Ende der Welt ansteuern will. Trotz eines heldenhaften Sprints kommt Señor Calavera zu spät und muß deswegen nun irgendwie an Bord des verrosteten Kahns gelangen, der am nächsten Morgen ebenfalls ausläuft. Zu dumm, daß er dazu in einer Gewerkschaft sein muß und daß Glottis einen Berg Werkzeug benötigt.

## Rätseln statt raten

Im folgenden Abschnitt führt das Team um Tim »Tentakel« Schafer den Mitbewerbern vor, warum LucasArts-Adventures nach wie vor eine Klasse für sich sind: Das Puzzle-Design ist gewitzt wie bei kaum einem anderen aktuellen Titel. Es geht dabei nicht immer streng linear zu, denn ähnlich wie bei der »Monkey Island«-Reihe gibt es sehr oft mehrere Aufgaben parallel zu erledigen.

Besonders herausfordernd sind solche Rätsel, die nach einer ersten Begegnung mit Manny einen weiten Bogen schlagen, bevor sie ihm wieder vor die Füße kommen. So knipst Foto-

### Fandango in 3D

Beim letzten Lucas-Adventure war es noch ein Scherz im Optionsmenü, bei »Grim Fandango« freuen sich Besitzer einer 3D-Karte über verbesserte Charakterdarstellungen. Manny und seine Freunde sind nämlich nicht mehr handgezeichnet, sondern aus einer Tüte voll Polygone und Texturen zusammengebaut. Treten die Personen sehr nah an die imaginäre Kamera heran, pixeln Kleidungsstücke oder Gegenstände etwas auf. 3D-Karten filtern die Texturen, die Helden und Unholde bekommen so einen weicheren Look. An den gezeichneten beziehungsweise gerenderten Hintergrundbildern ändert sich indes nichts: Die Figuren werden nur in diese vorgefertigten Szenen einkopiert.



Der doppelte Manny Calavera: Einmal ohne (links) und einmal mit aktivierter 3D-Karte (rechts, hier: 3Dfx).

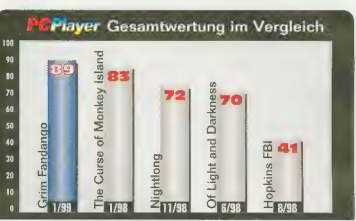



grafin Lola gleich zu Anfang des zweiten Jahres ein eindeutiges Bild von Nachtklubbesitzerin Olivia Ofrenda und Anwalt Nick Virago, der pikanterweise für Olivias Freund Maximino arbeitet. Geraume Zeit später wandert einer von Mannys Seebienen-Kumpeln in den Knast, und nur Nick kann ihn dort wieder herauspauken – nachdem Sie ihm das besagte Foto gezeigt haben. Soweit ist die Sache klar, doch welch wilde Aktionen und Tauschgeschäfte nötig sind, bis Sie den Schnappschuß endlich in der Hand halten, steht auf einem ganz anderen Blatt. Immerhin revanchiert sich die Seebiene indirekt mit den ersehnten Werkzeugen.

Ein anderes Beispiel: Manny darf nur mit aufs Schiff, wenn Matrose Naranja nicht zum Dienst erscheint. Naranja sitzt indes beim Tätowierer Toto und nimmt zwischendurch einen Schluck aus der Pulle. Unerkannt sollten Sie sich daher an seinem Getränk zu schaffen machen und ihn so außer Gefecht setzen. Anschließend wird der Gute nach einem persönlichen Gegenstand untersucht. Diesen jubeln Sie dann einem armen Opfer in der Pathologie unter, auf daß dieses als Naranja durchgehe. Doch zur Identifikation braucht der Gerichtsmediziner einen



Was wäre ein Diplomsenser nur ohne seine Sense?




Seine morbiden Sprüche und die brillanten Rätsel machen Grim Fandango zu einem der besten Adventures aller Zeiten. Dagegen wirkt selbst das aus zeitgeschichtlichen Gründen um fünf Punkte abgewertete The Curse of Monkey Island wie eine feuchte Packung Seemanns-Zwieback. Im linear-trockenen Sci-fi-Krimi Nightlong dreht sich ebenfalls alles um eine düstere Verschwörung, während das jenseitige Gruselstück Of Light and Darkness Echtzeit-Elemente mit so gut wie keinen Dialogen in die Waagschale wirft. Auch in Hopkins FBI geht es kurzfristig in den Himmel, doch die grottig schlechte Splatterei kann einem Manny Calavera nicht den Whiskey reichen.

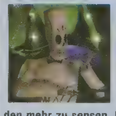
Metalldetektor, den wiederum Carla von der Luftschiffgesellschaft zur Durchleuchtung der Passagiere benutzt. Und ohne genug Metall *in* Mannys Körper schlägt der gar nicht erst an – und dann müssen Sie noch einen langen Redeschwall der guten Carla ertragen ...

Erfreulich selten bis nie treffen Sie auf staubtrockene Kombinations- oder Verschieberätsel. Die zwei, drei Stück, die es in Grim Fandango gibt, sind stets Teil eines anderen Rätsels, nie stupider Selbstzweck. Außerdem gibt es dann immer Hinweise zu deren Lösung, was für alle Puzzles gilt: Hören Sie gut zu, was Ihr Gegenüber Ihnen erzählt oder was Manny bei seinen Reisen alles von sich gibt, und zieren Sie sich nicht, Ihre Besitztümer herumzuzeigen.

## Bis ans Ende der Welt

Wenn Sie zu den Personen gehören, die sich gerne überraschen lassen, überspringen Sie am besten diesen Abschnitt und tasten Sie sich bis zur nächsten Zwischenüberschrift vor: Die folgen-

## Grim Fandango: Die Hauptpersonen



### Manuel »Manny« Calavera

Manny bekommt seit einiger Zeit keine prestigeträchtigen Kunden mehr zu sensen. Das will er ändern – mit großen Folgen für sich und seine Umwelt.



### Glottis

Der freundliche Elementargeist will heizen um jeden Preis: als Mannys Chaffeur und Freund ist er immer auf der Jagd nach einem neuen Geschwindikeitsrausch.



### Mercedes »Meche« Colomar

Meche hätte ein Ticket für den Schnellzug verdient, doch es läuft schief – und Manny verguckt sich in sie.



### Domino Hurley

Zwielichtig, durchtrieben, unehrlich – was verbirgt dieser finstere Geselle, der als erfolgreicher DOD-Angestellter inzwischen in Mannys altem Büro residiert?



### Salvador Limones

Der Freiheitskämpfer will die Machenschaften einiger skrupelloser Verbrecher aufdecken, die viele Seelen um ihre Fahrt bringen. Dazu ist er ein passionierter Taubenzüchter.



### Hector LeMans

Er zieht im Hintergrund die Fäden: Mannys und Salvadors Aktivitäten sind dem Unterweltfürsten ein Dorn im Auge, denn sie gefährden seine düsteren Geschäfte mit ahnungslosen Seelen.

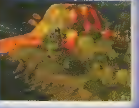
# POPULOUS

## THE BEGINNING




Bullfrog, Schöpfer der Göttersimulation, legt nun die Macht in Ihre Hände. Lassen Sie Verwüstungen über die komplett drehbare 3D-Welt hereinbrechen und machen Sie mit Ihren Zauberkräften die Ungläubigen gefügig.

PC CD-ROM Demo unter:
www.populous.net
www. bullfrog.co.uk






den Zeilen enthalten nämlich enthüllende Informationen zum dritten und vierten Jahr. Nicht mehr, ehrlich.
Nachdem die Lamancha mit Manny und Glottis an Bord wohlbehalten in Puerto Sabato angelegt hat, wird das Schiff von Hectors Schergen geentert. Die beiden Helden müssen fliehen und enden Titanic-like auf dem Grund des Ozeans. Von dort geht es per U-Boot zu einer Insel am Rand der Welt, wo sie zwei alte Bekannte wiedertreffen. Das Designerteam leitet einen dort wahrhaft genial in die Irre: Im Innern eines Tresors stoßen Manny und Meche auf eine Sprinkleranlage, dazu ist der gesamte Raum mit Schwimmbadkacheln ausgelegt. Ein rettendes Lüftungsrohr ist just oberhalb der Platten – der versierte Abenteurer denkt unweigerlich daran, den Raum erst unter Wasser zu setzen und ihn dann bequem zu verlassen. Doch wie war das noch gleich bei diesem Schiffsunglück? Das vierte Jahr schließlich führt Sie nach einer Rettungsaktion für den sterbenden Glottis zurück nach Rubacava und El Marrow, wo es zum großen Showdown mit Hector LeMans kommen soll. Immer wieder begegnen Ihnen alte und liebgewonnene Mitstreiter, die dem Geschehen wunderbare Tiefe und Zusammenhang verleihen.


Geschäftssinn ist alles: Das Café Calavera vor ...


... und nach Mannys Umbaumaßnahmen.

## Eine Maus auf Urlaub

Erstmals in der Lucas-Geschichte bleibt die Maus in ihrem Loch: Sie lenken Manny mit Joystick, Gamepad oder der Tastatur. Mit letzterer Methode steuert es sich nach einer kurzen Eingewöhnungszeit recht passabel. Das Untersuchen und Benutzen von Objekten geschieht ebenfalls auf Tastendruck, genau wie die Auswahl der Fragen in einem Gespräch. Die Sätze können auf Wunsch auch angezeigt und abgekürzt werden. Wohl, um ein möglichst stimmiges Ambiente zu schaffen, gibt es kein »Auf einen Blick«-Inventar mehr. Manny greift statt dessen in seine Jacke und bringt seine Habseligkeiten der Reihe nach ans Licht.


Im Meer der Tränen lauert ein unheimlicher Krake auf nichtsahnende Seelen. (alle Bildschirmfotos: 3Dfx-Grafik)

Neben der beeindruckenden Grafik gehen einem die schmissigen Jazz- und Bebop-Klänge auch nach einer durchschlafenen Nacht nicht mehr aus den Ohren: Große Klasse, was die LucasArts-Hauskapelle hier eingespielt hat. Natürlich dürfen Sie die Zwischensequenzen beliebig oft anschauen und nicht weniger oft speichern – dabei wird Mannys Fortschritt auf einer Art Relief bildlich dargestellt.
Wirklich zum Kringeln sind die zahlreichen Dialoge im Land der Toten. Kostprobe: »Der Kommunismus ist tot.« – »Wir aber auch.« – »Ja, aber es gibt eine Zeit, in der ich funktioniert habe.« Ein dickes Loblied sei der Übersetzungs-Crew von Funsoft gesungen: Die Sprüche kommen oft noch besser als im Original. So ist die Übersetzung von »sprout« mit »ersprießen« (ja, man kann auch im Land der Toten sterben) beziehungsweise ein »Ersprossener« schlichtweg brillant. (ra)

Ersprossen! Diese beiden Herren stehen so schnell nicht wieder auf.

### Grim Fandango

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | LucasArts/Funsoft | 3D-Karten: | Direct3D, 3Dfx |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | – | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 90 | Sound: | 90 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 90 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 89**

# Meinungen zu Grim Fandango

## Roland Austinat ★★★★★

+ Geniale Rätsel
+ Dichte Atmosphäre
+ Klasse Jazz-Soundtrack
+ Erneute Besuche bekannter Orte schüren die Stimmung

- Keine Maussteuerung
- Nicht alle Umgebungen so cool wie Rubacava

Viva la Revolution! Wo soll ich anfangen, Grim Fandango zu loben? Die Rätsel sind herrlich logisch und ineinander verzahnt, die Dialoge wunderbar schräg und die Handlungsorte einfach eine Schau. Der gleichnamige Besitzer von Rick's Café würde angesichts des Café Calavera vor Neid erblassen. Und: Die doch eigentlich recht ernste Thematik um Tod und Erlösung präsentiert sich so flockig, daß man es kaum merkt, daß die Darsteller allesamt Knochengerippe sind. Die es in sich haben: Manny raucht, was das Zeug hält, und Glottis ist Spieler und dem Alkohol nicht abgeneigt – solche Helden bekommt man nicht jeden Tag zu sehen. Dann die Sprüche und deren Übersetzung: Auf der Katzenrennbahn drehen »Miau der Vergeltung« oder »Fettes Vieh« ihre Runden, bei einer Demo grölt Manny im Chor mit den Seebienen statt »Manny, Manny Calavera« einfach »Ich, ich, ich ich ich«.

> »Rick's Café würde angesichts des Café Calavera vor Neid erblassen.«

So etwas ist der Zuckerguß auf der Adventure-Torte. Lucas-typische Abkürzungen fehlen nicht: Hat man nach langem Bemühen einen heißersehnten Gegenstand endlich ergattert, macht Señor Calavera den Rückweg automatisch, oder es öffnet sich eine plötzliche Abkürzung.

Nun fragen Sie mit Recht: Wenn der Austinat so jubelt, warum bekommt das Ding dann keinen Platin Player? Die Antwort ist einfach: Weil nicht jedes Jahr so cool wie das in Rubacava ist. Die geniale Casablanca-Atmosphäre dieses Abschnittes fehlt mir in der zweiten Hälfte des Spiels. Dort haben die Umgebungen durchaus einen bizarren Charme, und die Rätsel oder Sprüche sind nicht minder gut wie die vorangegangenen. Doch unterm Strich sackt der Coolness-Faktor etwas ab. Dennoch: Tim Schafer und sein Team zeigen allen, die »Full Throttle« zu kurz fanden und LucasArts als Hersteller von Klasse-Adventures abgeschrieben hatten, eine lange Nase. An einem einzigen Wochenende spielt Grim Fandango jedenfalls so schnell keiner durch.

## Udo Hoffmann ★★★★★

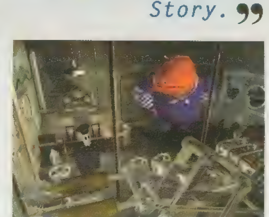
+ Originell
+ Sehr logische Rätsel
+ Stimmungsvolle Musik
+ Professionelle Sprachausgabe
+ Umfangreich

- Steuerung leicht umständlich
- Calaveras Mimik ist begrenzt

Es ist bei Grim Fandango nicht möglich, mehrere Gegenstände miteinander zu kombinieren. Sie können sich das Inventar nicht in einer umfassenden Übersicht anzeigen lassen. Außerdem übersah ich anfangs immer wieder wichtige Gegenstände, weil ich mit dem neuen Steuersystem nicht gut zurechtkam. Aber wissen Sie was: Geschenkt das alles!

> »Grim brilliert mit experimentellem Mut, stimmigen Rätseln und einer originellen Story.«

Dafür ist der Rest des Programms einfach zu gelungen, zeichnet sich durch seinen Mut zu Experimenten, stimmigen Rätseln und der originellsten Hintergrundgeschichte seit »Day of the Tentacle« aus. Zum Thema Experimente: Kannten Sie etwa schon vorher den mexikanischen Feiertag der Toten? Also ich nicht; aber er bietet eine Fülle von exotischen Schauplätzen. Von den leicht abgegriffenen Pointen eines »The Curse of Monkey Island« ist nicht ein Jota zu bemerken. Und zum Thema Rätsel: Anspruchsvoller geht es mit dermaßen wenig Steuerbefehlen kaum noch. Ob ich nun meine bescheidenen physikalischen Kenntnisse bei der Rohrpostknobelei hervorkrame oder über den Möglichkeiten der Dämonenbibervernichtung grüble: alles streng logisch. Auch die verschiedenen Zeitebenen sind toll. Ich treffe immer wieder Bekannte aus früheren Epochen, wodurch die Spielwelt eine ungewöhnliche Tiefe erhält. Nur der etwas abrupte Wechsel von einfachen hin zu schwierigen Problemen irritierte mein Ego. Vom selbstgefälligen Crack verwandelt man sich manchmal blitzschnell in einen überforderten Niemand, der einfach nicht weiterkommt. Und: Da man als Toter keine Augen hat, ist Mannys Mimik natürlich sehr begrenzt. Wäre er ein echter Mensch, wäre ihm mein Herz sicher noch schneller zugeflogen.

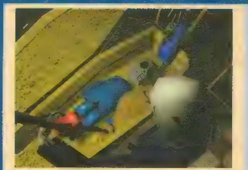


# Grim Fandango im Vergleich

Illustre Truppe: Ein diplomierter Senser, ein Bewohner eines Märchenreichs und ein Möchtegern-Pirat stellen sich für Sie zum genrenahen Vergleich auf.

**Grim Fandango (Spielspaß: 89)** | **King's Quest 8 (Spielspaß: 84)** | **The Curse of Monkey Island (Spielspaß: 83)**



Auch Senser machen nur ihren Job. Manny verpackt im Land der Toten bedenkenlos Reisende in Särge, raucht, trinkt und genießt das morbide Leben.

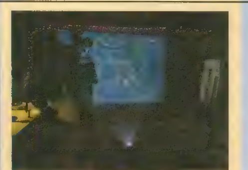


Grimms Märchen in der Stephen-King-Fassung: Monster und ähnlich finstere Gestalten bedrohen das Land Daventry - nicht originell, aber gut umgesetzt.



Der dritte Abstecher zur Affeninsel kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Freibeuterthematik langsam erste Ermüdungserscheinungen zeigt.

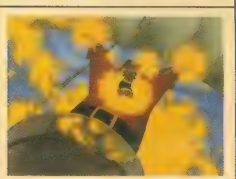


Erstmals gibt es 3D-Grafik in einem Lucas-Adventure - auch wenn sie sich auf die Darstellung der Personen in vorgefertigten Hintergründen beschränkt.



Wahlweise in einer 3D-Außenansicht oder der Shooter-bewährten Ich-Perspektive zieht Connor aus, um Land und Leute von dem Joch des Bösen zu befreien.

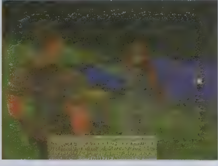


Welch ein Aufschrei ging nach den ersten Animationen der neuen Comic-Grafik durchs Land. Am Ende tat das Face-Lifting aber keinem weh.






So lieben wir's: freie Satzwahl bei Gesprächen, clevere Übersetzung und blendend gelaunte Synchronsprecher wie Tommi »Alf« Piper als Manny Calavera.



Dialoge bei den etwas spärlich gestreuten Begegnungen mit anderen Personen laufen im aktuellen King's Quest vollautomatisch und ganz ohne Ihr Zutun ab.



Lucas-typisch sind in den zahlreichen Gesprächen etliche Informationen versteckt. Manch einem waren die Piraten gar einen Tick zu laberlastig.






Señor Calavera kann nicht immer auf einen Schlag sehen, was er bei sich hat - er greift in seine Jacke und zieht daraus ein Mitbringsel nach dem anderen hervor.



Deutlicher Sieger: Connors Inventar, das neben zahlreichen Zaubersprüchen, Heilwässerchen, Waffen und sonstigen Gegenständen eine schicke Automap enthält.



Was ein echter Fahrensmann ist, der nennt auch eine Seemannstruhe sein eigen. Guybrush Threepwood verstaut seine Habseligkeiten in einer tragbaren Holzkiste.

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# King's Quest 8:
## Maske der Ewigkeit

**Action? Adventure? Rollenspiel? Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal, das geht nun wirklich nicht. Geht doch: »King's Quest 8: Maske der Ewigkeit« macht's möglich.**

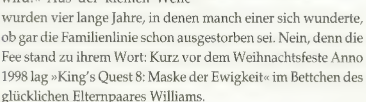


▲Leuchtende Kinderaugen: Die Zaubersprüche (hier: Enttarnung) wirken sich auf Connors Äußeres aus.

Es war einmal ein Adventure namens »King's Quest«. Vor nunmehr 14 Jahren erfreute das putzige Kerlchen Klein und Groß, so daß sich bei seiner Mutter Roberta schon bald weiterer Nachwuchs einstellte. Die Jahre zogen ins Land, und mit ihnen sechs Geschwister, eines schöner, größer und berühmter als das andere. Nur das siebte bereitete seinen Eltern manchmal Sorgen: Zwar war sein Antlitz bunt wie eine Sommerwiese und seine Stimme so hell und rein wie ein Elfenlachen, doch die älteren Kinder verspotteten es ob seiner Naivität und Schlichtheit. Da erschien ihm eines Tages eine gute Fee und tröstete es: »Warte nur noch eine kleine Weile, dann bekommst du einen starken Bruder, der es allen Spöttern zeigen wird.« Aus der kleinen Weile



Probleme mit Portalen im Totenreich? Schlüsseldienst Connor kommt sofort.



wurden vier lange Jahre, in denen manch einer sich wunderte, ob gar die Familienlinie schon ausgestorben sei. Nein, denn die Fee stand zu ihrem Wort: Kurz vor dem Weihnachtsfeste Anno 1998 lag »King's Quest 8: Maske der Ewigkeit« im Bettchen des glücklichen Elternpaares Williams.

### Bleibt alles anders

So märchenhaft wie diese Begebenheit waren auch die Geschichten, die in der King's-Quest-Reihe erzählt wurden. Ganz nebenbei spielte lange vor Lara Croft im vierten Teil mit einer Dame namens Rosella die erste Hauptrolle. Den süßen Zeichentrick-Zuckerguß des letzten Teils läßt die Maske der Ewigkeit jedoch hinter sich: Die Thematik ist düsterer, erstmals greift der Held in actionlastigen Kämpfen zu den Waffen und sammelt wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte.



Hallo, Al Lowe: Irgendwie erinnert dieser Magier sehr an den Larry-Erfinder.

Aber der Reihe nach: Unser Held Connor denkt an nichts Böses, als er eines schönen Tages seiner Geliebten einen Besuch abstattet. Noch haben die beiden das Haus nicht betreten, da braust plötzlich ein Sturm durchs Land. Connor wird ein goldenes Etwas vor die Füße geschleudert, und während er es aufhebt, um es genauer zu untersuchen, verwandeln sich alle Einwohner zu Stein. Er selbst blieb verschont, weil er einen der fünf Teile der »Maske der Ewigkeit« in Händen hielt. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Ein machtgieriger Zauberer würde sich die Maske furchtbar gern unter den Nagel reißen. Der gute Connor will das nicht zulassen und eilt von dannen, um durch sieben Welten zu ziehen und dort die restlichen vier Bruchstücke aufzutreiben. Connors Reise führt ihn vom Königreich Daventry über die Dimension des Todes durch einen glitschigen Sumpf, das unterirdische Reich der Gnome und einen kahlen Landstrich bis hin zu eisigen Höhen und dem Reich der Sonne.

### Neue Welt

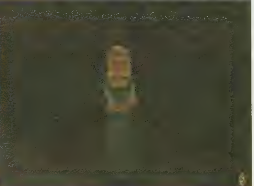
Den Pulitzer-Preis für eine besonders kreative Story staubt die Maske der Ewigkeit sicherlich nicht so schnell ab. Spannender wird es schon bei der Grafik und dem Spielprinzip: King's Quest 8 ist kein Grafik-Adventure mehr, sondern ein Action-Adventure mit deutlichen Rollenspiel-Anleihen. An die alten Zeiten in Daventry erinnern nur noch König Graham und sein Reich Daventry, die spärlichen Dialoge laufen ganz ohne Ihr Zutun ab. Connor zieht nun auch nicht mehr allein mausgesteuert durch die Prärie, sondern wird von Ihnen über die frei konfigurierbare Tastatur gelenkt. Nach kurzer Zeit beherrschen Sie Lau-

1 Gefundene Maskenteile und Schalter zum Hauptmenü
2 Inventar für Puzzle-Objekte, rollt nur bei Mauskontakt auf
3 Gut gefülltes Heldenportemonnaie
4 Teleporterfeld zum Beamen in bereits besuchte Welten
5 Kartenausschnitt zur raschen Orientierung
6 Steinvorrat zum Schalterbeschweren
7 Seil und Enterhaken zum Steilwandklettern
8 Aktuelle Erfahrungsanzeige
9 Erreichter Erfahrungsrang: 28 (mächtig stark)
10 Lebenskraft
11 Heiltränke und diverse Zaubersprüche
12 Art und Stärke der Panzerung, Nah- und Fernwaffe
13 Anwahl der bereits besuchten Karten zum Teleportieren
14 Zoombare Karte der aktuellen Welt (optional)

fen, Rennen, lange und kurze Sprünge oder die Rolle rückwärts aus dem Effeff. Die Hüpferei artet zum Glück nicht in ein Jump-and-run-Spektakulum aus: Bei besonders kniffligen Stellen erhellt sich zur besseren Übersicht automatisch Connors Landepunkt. Mit der linken Maustaste lösen Sie seine Waffe aus, mit der rechten und einem beherzten Mausschwenk manövrieren Sie auf Wunsch die Außenkamera in eine andere Position. Große Objekte wie Kisten oder Felsbrocken schiebt Connor durch die Landschaft, indem Sie ihn vor die Hindernisse stellen. Kleinere Kiesel klaubt er auf und legt sie beispielsweise auf Druckschalter, die Brücken oder ähnliche Elemente aktivieren. Mit einem Seil und dem daran angebrachten Enterhaken schließlich überwindet der unfreiwillige Held Steilwände und Abgründe.

Neben der durchgehenden Handlung wird jede Welt noch von einer ganz speziellen Sorge geplagt: Im Sumpfland verzauberte eine böse Hexe alle dort lebenden Kreaturen, der brave Schneckenkönig Mudge braucht daher Ihre Hilfe. Den Gnomen in ihrem Bergwerk sind Glaube und Hoffnung abhanden gekommen, während in der Dimension des Todes schlicht und ergreifend jedes dahergelaufene Skelett zerlegt werden

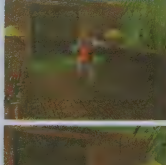




Dieser arme Ritter wird seine Schwester nicht mehr finden – doch wozu gibt es den wackeren Connor?

## Ansichtssache: Action-Adventure oder 3D-Shooter?

Zwar benutzt King's Quest 8 standardmäßig eine »von hinten«-Ansicht à la »Tomb Raider«, doch für alle Shooter-Freunde baute Sierra zusätzlich eine Ego-Perspektive mit ein. Mindestens zwei Gründe gibt es für deren Aktivierung: Zum einen verdeckt Connor dann an manchen kitzeligen Stellen nicht mehr das Blickfeld, zum anderen kitzeln Sie so aus kleineren Rechnern noch ein Quentchen mehr Geschwindigkeit heraus, da die Spielfigur nicht mehr berechnet werden muß. Allerdings ist es dann weitgehend mit der freien Kameraperspektive vorbei – Sie dürfen nur noch nach oben und unten schauen.



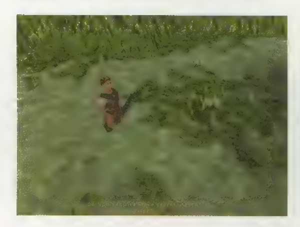


Wie hätten Sie Connors Abenteuer denn gerne? In der »Tomb Raider«- oder in der »Half-Life«-Perspektive?

muß, bevor Connor in die nächste Welt wechseln darf. Vor dem Spielbeginn wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden aus. Dadurch werden Adventure-Umsteiger auf der leichtesten Stufe nicht sofort von jedem Halunken geplättet.

Ein Blick auf das Inventar offenbart kräftige Rollenspiel-Elemente: Am unteren Bildschirmrand finden Sie Ihren aktuellen Waffen-, Rüstungs-, Heiltrank- und Zauberspruch-Status. Leider lassen sich Heiltränke nicht wie etwa bei »Diablo« per Tastendruck schlürfen – inmitten eines tobenden Kampfes müssen Sie vom Feind ablassen und mit dem Cursor ins Inventar klicken. Gerade bei einer großen Anzahl Gegner eine heikle Sache, die Connor den raschen Sieg kosten kann.

Im Laufe des Spiels erhöhen sich außerdem Ihre Erfahrungswerte – mit durchschlagenden Auswirkungen auf die Kampfkraft. Gelegentlich stolpert Connor über ein neues Schwert oder eine bessere Panzerung, die es im Bergwerk der geschäftstüchtigen Gnome auch zu kaufen gibt. Dabei wird zwischen Nah- und Fernwaffen unterschieden: Zur ersten Gruppe zählt beispielsweise ein Morgenstern, zur zweiten eine Armbrust. Das Geld dafür ziehen Sie erledigten Gegnern aus der Tasche. Goldstücke und andere Inventargegenstände wie Zauberzutaten oder Maskenfragmente rollen in einer Leiste angeordnet auf Wunsch vom oberen Bildschirmrand herab.



Drollige Sumpfbewohner: Die kleinen Wisp-Glühwürmchen tauschen für ihr Leben gerne Geheimnisse aus.



Jetzt bloß kein Aufsehen erregen – die Skelette veranstalten gerade ein kleines Schaukämpfchen.

Noch was Schönes: Eine zoom- und verschiebbare Automap macht das Kartenzeichnen unnötig. Obendrein sind hier die Teleporterfelder markiert, mit deren Hilfe Sie Connor zurück in alte Gefilde bringen. Das ist manchmal nötig, um ein Rätsel aus einer bereits besuchten Welt zu lösen. Doch im allgemeinen beschränkt sich das Puzzle-Design auf ein Schalterdrücken oder das Kombinieren einiger Gegenstände – komplexe »Grim Fandango«-Knobeleien dürfen Sie hier nicht erwarten.

### Ich dreh mich um dich

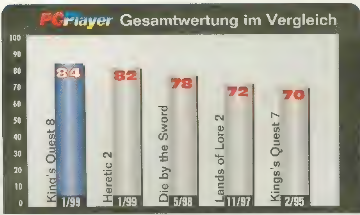
King's Quest 1 war 1984 das erste Spiel mit »3D-Grafik«, auch wenn darin eigentlich nur ein zweidimensionales Pixelmännchen in einem nicht minder zweidimensionalen Pixelland frei

### Thomas Werner ★★★★

Kaum beschwere ich mich auf der Personality-Seite darüber, daß ich manchmal keine Strategiespiele mehr sehen mag, schon reicht mir Kollege Austinat mit einem fiesen Grinsen und den Worten »Hier, du wolltest doch sicher einen zweiten Meinungskasten schreiben« die King's-Quest-CD. Dabei war ich nie ein inniger Freund der Serie, doch von Sierras Genrewechsel erhoffte ich mir einige neue Inspirationen. Und tatsächlich gefällt mir die düstere Stimmung im achten Teil besser als die zuckersüßen Gestalten der Vorgänger. Das Gesicht des Helden entspricht zwar noch immer dem, was sich US-Amerikaner unter einem edlen Helden vorstellen (die Haare brav aus der Stirn gekämmt), doch zum Glück versteht er es auch, mit Schwert und Armbrust fiese Fleischwunden zuzufügen. Nebenbei erklärt der Versteinerungskunstgriff prima, warum in den Welten von King's Quest 8 so wenig Menschen unterwegs sind.

Ein schaler Nachgeschmack bleibt: Für Abenteuerfreunde gibt's zu wenig Rätsel, Puzzler sind mit »Grim Fandango« besser beraten. Als reines Action-Adventure bietet die Maskensuche zu wenig Dynamik, für einen Massenerfolg stimmen das Geschlecht und die Oberweite des Helden nicht so ganz – ich persönlich würde Laras Expeditionen dem drögen Connor vorziehen.

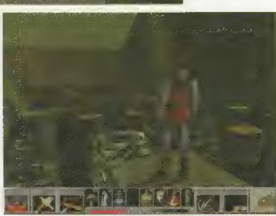
- + Mutiger Genrewechsel
- + Intelligente Gegner
- + Frei wählbare Perspektive
- − Zu wenig Rätsel
- − Unbelebte Landschaften
- − Wenig Dialoge




**Durch seine abwechslungsreichen Welten und die zahlreichen Aufgaben ist King's Quest 8 einen Tick atmosphärischer als das recht actionlastige Heretic 2. Connors Abenteuer ähneln streckenweise sogar Interplays Schwertfechterei Die by the Sword, die als einziges »Nicht-Nachfolgespiel« in dieser Liste allerdings über weit weniger Tiefgang verfügt. Man könnte die Maske der Ewigkeit wegen seiner Rollenspielelemente auch mit Lands of Lore 2 vergleichen, das trotz seiner Video-Akteure eine schaurige Optik besitzt. Mit der Zeichentrickgrafik und dem reinrassigen Adventure-Spielprinzip von King's Quest 7 hat der neueste Teil nur noch wenig gemein.**



◀ **König Matsch, äh, Mudge bedankt sich artig dafür, daß Sie der bösen Hexe den Garaus gemacht haben.**



**Kleine Hüpfeinlage: Mit einem Steinwurf sollten Sie vorher prüfen, ob aus dem Landeplatz eine Flammenlohe emporschnellt.** ▶

herumlief. King's Quest 8 bekam eine »Tomb Raider«-artige Grafik-Engine mit frei dreh- und zoombarer Kamera verpaßt, die prompt DirectX und 3Dfx-Karten unterstützt. Die reine Software-Darstellung läßt selbst Connor versteinern, und erst ab einem Pentium/200 mit 3D-Beschleuniger macht das Spiel Spaß. Selbst dann kann die Grafik freilich nicht mit modernen Shootern konkurrieren: Es nebelt deutlich, Berge erheben sich urplötzlich aus dem Nichts. Dafür dachten die Entwickler an witzige Details, beispielsweise hebt und senkt sich Connors Brustkorb beim Atmen.

Richtig fies sind die langen Ladezeiten: Knapp zwei Minuten dauert es, nach Connors Tod einen Spielstand zu laden. Das liegt daran, daß jede Welt einzeln auf die Platte kopiert und entpackt wird. An sich eine gute Idee, doch das Programm ist nicht so schlau, nachzuprüfen, ob der Spielstand vielleicht der aktuellen Umgebung entstammt. Sie wird einfach jedes Mal gelöscht und dann neu von der CD herübergeschaufelt, zusammen mit sämtlichen Geräuschen und Hintergrundklängen. Die sind übrigens extrem gut gelungen – spielen Sie die Maske der Ewigkeit doch einfach mal spät in der Nacht, dann läuft es Ihnen mit Sicherheit mehr als einmal kalt den Rücken herunter.

Wir testeten die amerikanische Fassung »Mask of Eternity«, die in diesen Tagen komplett eingedeutscht wird. Darin sprechen alle Personen noch ein gediegenes Shakespeare-Englisch – mal sehen, was davon nach der Übersetzung übrigbleibt. **(ra)**

## Roland Austinat ★★★★★

**Kann ein Adventure im 3D-Lara-Look Spaß machen? Und ob! Die »King's Quest«-Reihe schafft den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour und läßt viele der Genre-Kollegen alt aussehen. Klar, es handelt sich eigentlich um ein Action-Adventure mit starken Rollenspielelementen – aber die Genres vermischen sich in diesen Tagen eh emsiger als eine Mäusesippe. Bei der Maske der Ewigkeit hat der Mix auf alle Fälle hingehauen: Das dreidimensionale Märchenland wirkt wie aus einem Guß. Witzige Details wie herumlaufende Tiere oder ein lesender Untoter auf dem Klo erzeugen das Gefühl, sich wirklich in einer kleinen Welt aufzuhalten. Klar ist die Grafik nicht so schick wie bei aktuellen Shootern, doch das fällt beim suchterregenden Spiel (nur noch sehen, was hinter dieser Ecke liegt) gar nicht auf.**

**Ärgerlich finde ich hingegen die ultralangen Ladezeiten, die mich an einen Werbeblock im Privatfernsehen erinnern – hätte das nicht geschickter gelöst werden können? In der Zwischenzeit kann ich mir problemlos eine Tasse Tee brauen oder ein Buch lesen. Wo wir gerade dabei sind: Warum lassen sich Gespräche nicht beschleunigen? Trotzdem, unterm Strich bin ich angenehm überrascht, was die Sierra-Leutchen um Roberta Williams aus dem Sprung über die Genre-Grenzen gemacht haben. Ich bin gespannt, wie viele King's-Quest-Fans ihnen dabei folgen werden – es lohnt sich auf jeden Fall für Adventure-Quereinsteiger.**

- **+ Waffen- und Rüstungsvielfalt**
- **+ Schmerzfreie Rollenspiel-Elemente**
- **+ Abwechslungsreiche Welten**
- **+ Gruselige Soundeffekte**
- **− Üble Ladezeiten**
- **− Recht luftige Story**

## King's Quest 8: Maske der Ewigkeit

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Hersteller:** | Sierra/Cendant Software | **3D-Karten:** | Direct3D, 3Dfx |
| **Testversion:** | Beta vom Oktober '98 | **Hardware, Minimum:** | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| **Betriebssystem:** | Windows 95 | **Hardware, Empfehlung:** | Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| **Sprache:** | Deutsch | | |
| **Multi-Player:** | – | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafik:** | 70 | **Sound:** | 80 |
| **Einstieg:** | 80 | **Komplexität:** | 70 |
| **Steuerung:** | 70 | **Multi-Player:** | – |

**Spielspaß: 84**

# MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT

Grand Prix 500 ccm

ASCARON

79.95



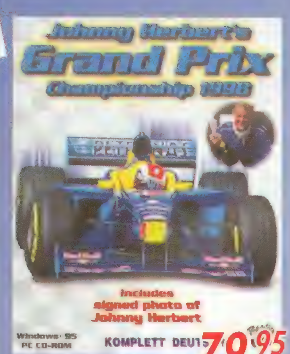

TOTAL AIR WAR

GRAND PRIX 500
Sie wollten schon immer einen echten Rennbock unter dem Hintern haben? Dann sind Sie hier richtig – vergessen Sie FORMEL 1 und INDYCART

RENT A HERO
Komplett 3-D-gerendertes Comic-Adventure mit exzellenter Grafik und verrückten Charakteren!

RENT A HERO

79.95




JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998




KARSTADT · HERTIE

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Die Siedler 3




Auf der Baustelle herrscht hektische Betriebsamkeit.

Während der Holzfäller Bäume fällt, ist der Förster für die Aufforstung zuständig.

In diesen Bergwerken wird Kohle und Gold gefördert.

Der Bauer erntet Getreide, das beim Schweinezüchter landet. Der Schlachter stellt schließlich den Schinken her.

In den Tempelanlagen opfern die Priester Alkohol.

Die Mühle liefert dem Bäcker Mehl.



**Zum dritten Mal gehen knuffige Männchen aus Mülheim daran, die deutschen Rechner zu besiedeln. Im Handgepäck haben sie ihren gewohnten Fleiß, eine Portion des typischen Wuselcharmes und einige lang erwartete Neuerungen.**

Während verzweifelte Regierungen überall in der Welt nach Wegen aus der Massenarbeitslosigkeit suchen, hat man mitten im krisengeschüttelten Ruhrgebiet ein probates Beschäftigungsprogramm entwickelt. In einer Großstadt, die gerade groß genug ist, um keine Kleinstadt mehr zu sein, kann man derzeit ein seltenes Spektakel beobachten: Überall werkeln Arbeiter herum, entstehen Häuser und verschiedenste Waren, selbst die Bergwerke produzieren auf Hochtouren. All das spielt sich jedoch nur auf den Computermonitoren eines dort beheimateten Softwarehauses ab, wo »Die Siedler« unermüdlich Tugenden wie Fleiß und Gehorsam demonstrieren. Schon in der Vergangenheit geschah dies derart drollig, daß die virtuellen Malocher nun bereits in der dritten Generation am Aufbau ihrer Welt werkeln. Und da solche Zustände ohnehin zu märchenhaft für unsere ernüchterte Gesellschaft klingen, sind sie in einer Zeit zu Hause, in der eine Bundesanstalt für Arbeit noch höchst überflüssig war, in der Antike.

Doch auch in der fiktiven Welt der Siedler war etwas faul: Während sich die Sterblichen mühsam abrackerten, führten die Götter der verschiedenen Völker ein wahres Lotterleben. Ihr Boß sah dem lange tatenlos zu, bis er eines Tages beschloß, daß Sitte und Moral wieder Einzug halten sollten in den himmlischen Sphähren. Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu, denen die Römer, die Ägypter und die Asiaten zugeteilt waren, sollten durch einen Wettkampf auf andere Gedanken kommen. Jeder hatte mit einem Auserwählten aus seinem Volk zu versuchen, die Vorherrschaft zu erreichen. Die Gescheiterten erwartete dagegen ein gepfefferter Denkzettel.

## Drei Götter sollst du haben

Als Spieler hat man die Wahl, zu welcher Gottheit man in dieser Situation halten möchte. Jede der drei Kampagnen ist entsprechend einem Volk gewidmet und besteht aus acht Missionen. Hinzu kommen sechs separat abrufbare Einzelspieler-Karten, die sich unabhängig davon besiedeln lassen.

Die Aufgabenstellung ist stets ähnlich: Irgendwo auf der Karte verbergen sich gegnerische Siedlungen, die sich im Verlauf der Zeit immer weiter ausdehnen. Das eigene Land ist zunächst recht klein, und alles außerhalb des vom Spieler gesicherten Areals wird nur als schwarzes Nichts angezeigt. Jetzt muß man zunächst den Wirtschaftskreislauf in Schwung bringen, um genügend Waffen herstellen zu können. Damit werden schließlich die Soldaten ausgerüstet, die Sie wiederum gegen die unerwünschte Konkurrenz einsetzen. Eine Mission gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn sich nur noch eigene Ansiedlungen auf der Karte befinden. Unangenehmerweise hat man es dabei nicht nur mit den von anderen Göttern geführten Völkern zu tun, sondern kämpft ab und an gegen Piraten oder Abtrünnige. Die göttliche Macht kann durch Priester gezielt genutzt werden. Dabei hat jeder Gott seine eigenen Vorlieben und verlangt im Tempel die Opferung einer bestimmten Alkoholsorte. Abhängig von der dargebrachten Menge an Reisschnaps, Wein oder Bier erhöhen sich die Manawerte der Priester. Mit dieser magischen Energie löst man Wunder aus wie die Verwandlung von Fisch zu Fleisch, das Schmelzen von Schnee oder diverse Kampfzauber.



Römische Soldaten fallen in einer ägyptischen Siedlung ein.

## Die Siedler 3: Was ist neu?

Vieles wird Siedler-2-Besitzern bekannt vorkommen, doch die Entwickler haben auch für einige Neuerungen gesorgt. Klar, die Grafik ist hübsch gerendert und läßt das Spiel anders wirken, aber für den Spielverlauf ist anderes wichtiger:

- Kein Wegebau mehr nötig, die Träger suchen sich selbst ihren Weg
- Direkte Steuerung der Soldaten per Rahmen und Maus
- Es gibt Fähren zum Transport von Soldaten
- Magiesystem: Priester können insgesamt 24 verschiedene Wunder auslösen
- Erfahrungspunkte für Soldaten lassen sie im Rang aufsteigen
- Heiler kurieren angeschlagene Truppen
- Pioniere nehmen unbekannte Regionen in Besitz



Bei Siedler 2 mußten noch Straßen angelegt werden.

## SimVollbeschäftigung

Der Schlüssel zum Erfolg liegt nur teilweise bei einem guten Einsatz der Armee. Viel bedeutender ist der Aufbau einer reibungslos funktionierenden Volkswirtschaft. Für eine leistungsfähige Rüstungsindustrie benötigt man nämlich mehr als einige Waffenwerkstätten. Zunächst muß die Versorgung mit Baumaterial gesichert sein. Holzfäller dezimieren den umliegenden Wald, während Förster Setzlinge pflanzen und Sägewerke für die Weiterverarbeitung sorgen. Im Steinbruch gewinnt man Ziegel aus dem Fels, und in Bergwerken wird Gold, Kohle oder Eisen aus dem Boden geholt. Die schwer arbeitenden Bergleute verlangen nach bestimmter Nahrung. Frischer Fisch beglückt besonders die Kumpel aus den Goldminen, doch um Schinken oder Brot liefern zu können, sind weitere Betriebe erforderlich: Der Bauer pflanzt Getreide, das in Mühlen vermahlen und dann in Bäckereien weiterverarbeitet wird. Alternativ lassen sich Schweinemäster mit dem Korn beliefern, die wiederum den Schlachter versorgen.

Geologen suchen nach Rohstoff-Lagerstätten, und Transportarbeiter schleppen alles durch die Gegend, um die Betriebe mit den benötigten Materialien zu beliefern. Metallschmelzen, Werkzeugschmieden und Wasserwerke sind ebenfalls notwendig. In umfangreichen Untermenüs darf der Spieler in die Produktionsabläufe eingreifen und Feintuning betreiben. Besonders dringend gebrauchte Gegenstände können vorrangig angefordert werden.




Jedes Volk hat bestimmte Spezialfertigkeiten. Die Römer ersetzen im Notfall Kohle durch Holzkohle, wozu es Köhlereien gibt, und sind Meister im Katapultbau. Die Ägypter schürfen nach Edelsteinen und zimmern Ballisten zusammen. Aus Schwefel wiederum können nur die Asiaten Pulver für ihre Kanonen gewinnen. Sämtliche Arbeiter verrichten ihre Tätigkeiten völlig eigenständig und können nicht direkt gesteuert werden. Sie werden automatisch aus dem Pool der Arbeitskräfte rekrutiert, sobald ein entsprechendes Gebäude fertiggestellt ist. In der Miniaturwelt gibt es nur Männer, was einerseits die Geschlechterprobleme löst, andererseits eigenwillige Fortpflanzungsmethoden verlangt. Neue Bewohner erhält man daher durch den Bau von Wohnhäusern, die einmalig eine gewisse Anzahl von Neubürgern ausstoßen. Wie diese Vermehrung geschieht, bleibt der Phantasie der Spieler überlassen. Für den Hausbau sollten ausreichend viele Planierer und Bauarbeiter vorhanden sein, die Stück für Stück das Bauwerk errichten. Abgedunkelte Gebäudesymbole zeigen an, wo ein Neubau möglich ist. Zudem ist ablesbar, welcher Aufwand für das Begradigen des Grundstücks anfällt.










Umfangreiche Statistiken liefern umfangreiche Auskunft über die Einwohner, die vorhandenen Lagerbestände und die möglichen Wunder.

Noch detaillierter als bei den Vorgängern können bei Siedler 3 die Tätigkeiten der Einwohner beobachtet werden. Wenn die Eisenschmelzen arbeiten, die Bauern ernten oder die Bäcker backen, wird dies durch drollige Animationen korrekt wiedergegeben. Ist ihnen das Zuschauen nicht mehr kurzweilig genug, darf per Tastendruck ein Zeitsprung um etwa eine Minute ausgelöst werden.

Früher oder später stoßen Sie an die Grenzen Ihres Gebietes. Diese werden durch einen Radius rund um Ihre Wachtürme festgelegt und sind auf der Karte farbig eingezeichnet. Um das Territorium auszudehnen, baut man einfach zusätzliche Türme, sofern sich dort nicht bereits der Gegner niedergelassen hat. Mit Pionieren kann man sogar weiter entfernte Landstücke vorübergehend annektieren.

## In den Startlöchern: Die Konkurrenten

**Die neue Genre-Referenz wird sich in den nächsten Monaten gegen mehrere ähnliche Spiele behaupten müssen. Als Mischung aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel präsentiert sich »Die Völker« aus dem Hause Neo, das als Besonderheit einen Tag-Nacht-Zyklus enthält. Friedfertig kommt »SimCity 3000« daher, wenn es denn endlich wie angekündigt erscheint. Als Stadtplaner baut man gleich an ganzen Metropolen herum. Einen hervorragenden Eindruck macht das für Anfang des Jahres angekündigte »Age of Empires 2«, bei dem vor allem die Grafik wieder neue Maßstäbe setzen dürfte. Ansonsten soll das Echtzeit-Strategiespiel deutlich aufbaulastiger als der kampfbetonte Vorgänger ausfallen.**



Das Echtzeit-Strategiespiel »Age of Empires 2« soll ebenfalls viele Aufbauelemente enthalten.



Asiaten können auch den Sumpf kultivieren und dort Reis anpflanzen.



Auf einer Fähre reisen Soldaten durch eine Meerenge.

## Expansionsgelüste

Bei den meisten Karten ist eine Inselwelt zu besiedeln, und mitunter empfiehlt es sich, gleich mehrere Siedlungen aufzubauen. Für den Transport von Soldaten und Material nutzt man Fähren beziehungsweise Handelsschiffe, die in Werften auf Kiel gelegt werden. Auf dem Landweg lassen sich die Waren per Esel von einem Marktplatz zum nächsten bugsieren. Ein Handel mit anderen Völkern ist nicht vorgesehen. Auch Straßenbau ist nicht erforderlich. Die Arbeiter suchen sich selbständig ihren Weg, und mit der Zeit bilden sich entlang vielgenutzter Routen deutliche Trampelpfade.

Da manche Rohstoffe in der einen oder anderen Mission sehr rar sind, sollte man sich sorgfältig überlegen, in welcher Reihenfolge man welche Produktionsgebäude errichtet. Ansonsten könnte das Wirtschaftssystem rasch ins Leere laufen. Auch die Eroberung von neuen Ressourcen ist nicht immer möglich. Oft entbrennt schon früh ein Konflikt über grenznahe Lagerstätten, weshalb man gut daran tut, die Umgebung frühzeitig durch Späher und Geologen erkunden zu lassen. In feindlichem Gebiet leisten die Spione gute Dienste, die allerdings von Soldaten enttarnt werden können. Bevor das geschieht, erscheint der Bereich um sie herum klar sichtbar für den Spieler. Alle darin befindlichen Gebäude und Einheiten können in voller Aktion beobachtet werden. Die Spione lassen sich wie die Pioniere und die Geologen direkt vom Spieler dirigieren.

## Schild und Schwert Gottes

Spätestens wenn Sie das Gebiet nicht mehr erweitern können, weil Ihre Gegner sich schon überall ausgebreitet haben, ist Schluß mit der friedlichen Koexistenz. Jetzt hilft nur noch die Strategie der präventiven Vorwärtsverteidigung, das heißt ein Angriff, um die vom Gegner garantiert geplanten feigen Überfälle zu vereiteln. Wenn Sie in Ihrer idyllischen Militärdiktatur brav der Armee zugearbeitet haben, wurden in den Kasernen automatisch wehrfähige Bürger mit den produzierten Waffen ausgerüstet. Als fertige Soldaten stehen sie untätig vor dem Gebäude herum und warten auf Befehle. Mit der Maus zieht man einen Rahmen um die ausgewählten Schwertkämpfer, Lanzenträger oder Bogenschützen und schickt diese per Klick an den vorgesehenen Einsatzort. Es dürfen nur Türme und Burgen attackiert werden, die von ziemlich wehrhaften Verteidigern besetzt sind. Mit jedem eroberten Turm verschiebt sich die Grenze ins feindliche Gebiet hinein. Die anderen Gebäude fallen leider nicht in die Hände des Siegers, sondern lösen sich mit einem dumpfen Knall in Luft auf. Immerhin erbeutet man die zurückgelassenen Waren und nutzt sie für eigene Zwecke. Kanonen und Katapulte sowie spezielle Zauber der Priesterschaft unterstützen den Spieler bei seinen Expansionsplänen. Alle militärischen Aktivitäten dienen natürlich nur dem Ziel, zum Wohle seines Gottes überall auf der Welt Vollbeschäftigung einzuführen und so ein wahres Paradies der Werktätigen zu schaffen ... **(tw)**

### Der Mehrspieler-Modus

**Bis zu 20 Spieler dürfen sich bei Siedler 3 befehden. Zum einen kann das per lokalem Netzwerk geschehen, zum anderen hat Blue Byte einen speziellen Siedler-3-Server eingerichtet. Dieser soll über Chat-Zonen und eine spezielle Rangliste verfügen. Spieler können nicht nur einzeln gegeneinander antreten, sondern auch Teams bilden, wobei sogar Partien gegen Computergegner möglich sind. Sie haben die Wahl zwischen 24 besonderen Multiplayer-Karten und zufallsgenerierten Welten, die mehrfach gespiegelt werden dürfen, um Chancengleichheit zu erreichen.**



# Meinungen zu Die Siedler 3

## Thomas Werner ★★★★★

+ Herausfordernde Missionen
+ Drollige Wuselwesen
+ Drei verschiedene Völker
+ 24 göttliche Wunder

- Bedienungsmängel
- Mangelnde Übersichtlichkeit

Jedes Volk bekommt die Spiele, die es verdient. Daher geht man in Amerika per Software auf die Pirsch nach unschuldigen Rehkitzen, in Frankreich liebt man substanzlose Grafikorgien, und in Deutschland läßt man gerne Wuselmännchen rackern. Eigentlich bin ich kein Freund von derartigen Klischees, aber es ist schon bemerkenswert, welche Erfolge das Aufbau-Genre in Deutschland feiert, während es außerhalb der Landesgrenzen kaum existiert. Wenn alles mit rechten Dingen zugeht, müßte sich das durch Die Siedler 3 aber bald ändern. Dank Rendergrafik und Zeichentrick-Zwischensequenzen setzt Blue Byte einen neuen Putzigkeits-Maßstab. Um die Identifizierbarkeit der Gebäude ist es weniger gut bestellt. Bei großen Karten verliert man schnell den Überblick. Besonders Lücken in der Produktionskette sind oft nicht auf Anhieb zu entdecken. Hinzu kommen Bedienungsmängel: Nicht jedes Icon ist selbsterklärend, und es braucht Zeit, bis man sich in allen Menüs zu Hause fühlt. Leicht nervig ist die Handhabung der Priester, die nicht immer schnell genug und wie beabsichtigt funktioniert. Durch deren Magie werden die Auseinandersetzungen allerdings beträchtlich aufgelockert. Im Prinzip reicht es sonst meist, Massen von Soldaten in die Schlacht zu schicken.

> „Die Siedler 3 sind die besten Siedler, die es je gab.“

Die Missionen sind sehr gut ausgetüftelt. Stets führen mehrere Vorgehensweisen zum Erfolg. Durch den Warenaustausch per Schiff ergeben sich reizvolle Möglichkeiten. Der Spieler bemerkt daher kaum, wie sich die Abläufe wiederholen. Jedesmal steht man vor neuen Herausforderungen, und wenn plötzlich ein unfreundlicher Nachbar die letzten knappen Rohstoffvorkommen vereinnahmt, ist auch beim Aufbau taktisches Fingerspitzengefühl erforderlich. Solche Augenblicke sind hier derart häufig, daß man den Mangel an wirklichen Innovationen leicht verschmerzt. Die Siedler 3 sind die besten Siedler, die es je gab. Mehr als das: Sie sind verdientermaßen die neue Referenz im Aufbau-Genre.

## Manfred Duy ★★★★★

+ Ausgefeiltes Wirtschaftssystem
+ Verbessertes Kampfsystem
+ Kein Wegebau
+ Gelungener Mehrspieler-Modus

- Kaum Handel
- Wenig Abwechslung beim Aufbau

Einige neue Tricks haben sie ja drauf, diese Siedler. Angenehmerweise finden sie jetzt selbst ihren Weg, und ich erspare mir den mühsamen Straßenbau. Auch der Warentransport fluppt dadurch deutlich besser als beim Vorgänger. Besonders loben möchte ich das runderneuerte Kampfsystem. Endlich kann ich meine Soldaten direkt steuern und so den Ablauf der Gefechte besser beeinflussen. Früher beobachtete man arg hilflos die Kämpfe und fühlte sich irgendwie ausgesperrt. Auch wenn der Stein der Weisen noch immer nicht gefunden wurde, ist dies ein klarer Fortschritt im Vergleich mit den vorausgegangenen Siedler-Teilen.

Glücklicherweise hält sich die Hektik nach wie vor in Grenzen, und ich kann mich zunächst gemütlich dem Aufbau widmen. Im weiteren Ablauf wiederholt sich der langwierige Siedlungsaufbau allerdings so häufig, daß ich mir ein paar Variationen mehr gewünscht hätte. Letztlich schmälert dies die Motivation allerdings nur wenig, was für die Qualität des Programms spricht. Das Wirtschaftssystem ist umfangreich wie eh und je, was mich besonders freut. Leider ist ein Warenaustausch nur zwischen den eigenen Siedlungen möglich, ein regelrechter Handel mit anderen Parteien fehlt.

> „Die Siedler-3-Wesen halten mich in ihrem Bann.“



Bemerkenswert ist der gelungene Mehrspieler-Modus, bei dem man merkt, wieviel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. Die grafische Präsentation ist wiederum Geschmackssache. Mir sind die Knuddler inzwischen deutlich zu drollig – ich bevorzuge da eher einen naturalistischen Stil wie bei »Age of Empires«.

Dennoch halten mich derzeit die Siedler-Wesen in ihrem Bann und verhindern erfolgreich, daß ich mit meiner Freundin den versprochenen Abendspaziergang mache. Der Nur-noch-diese-Mission-Drang ist einfach zu übermächtig.

# Die Siedler 3 im Vergleich

Nicht nur bei den Siedlern wuselt es, auch woanders wird gebaut und gekämpft. In dieser Übersicht haben wir eine Reihe hochkarätiger Titel zusammengestellt, die unterschiedliche Akzente betonen.

## Die Siedler 3 (Spielspaß: 85)



Unsere neue Genre-Referenz besticht besonders durch den hohen Drolligkeitsfaktor, die interessante Kampagne und den durchdachten Wirtschaftskreislauf. Der Aufbau steht deutlich im Vordergrund, trotzdem sind die Missionen letztlich nur mit militärischen Mitteln zu gewinnen.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 1/99 |
| Epoche: | Antike |
| Völker: | 3 |
| Missionen: | 24 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | Circa 50 |
| Zivile Berufe: | 30 |
| Soldatentypen: | 5 |
| Handel: | Begrenzt |
| Diplomatie: | Nein |
| Kämpfe: | Direkte Steuerung |
| Wegenetz bauen: | Nein |
| Multi-Player: | 2-20 |

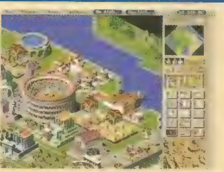
## Age of Empires (Spielspaß: 86)



Dieses Echtzeit-Strategie-Spiel ist eindeutig auf Gefechte hin ausgerichtet, der Aufbau-Aspekt tritt dahinter stark zurück. Dennoch herrscht buntes Treiben auf den Karten, auch die Forschung darf nicht vernachlässigt werden. Wer lieber kämpft statt baut, findet hier seinen Kandidaten.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 12/97 |
| Epoche: | Vorzeit und Antike |
| Völker: | 12 |
| Missionen: | 32 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | 18 |
| Zivile Berufe: | 2 |
| Soldatentypen: | Circa 30 |
| Handel: | Ja |
| Diplomatie: | Ja |
| Kämpfe: | Direkte Steuerung |
| Wegenetz bauen: | Nein |
| Multi-Player: | 2-8 |

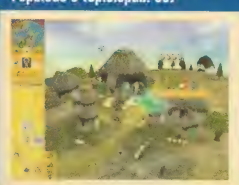
## Caesar 3 (Spielspaß: 83)



Wer sich für Städtebau interessiert, sollte sich unbedingt Caesar 3 anschauen. Hier entstehen im Unterschied zu Die Siedler 3 richtige Metropolen mit urbanem Leben und einem sehr komplexen Wirtschaftssystem. Dafür fällt der Einstieg schwerer, die (vermeidbaren) Kämpfe sind eher mäßig.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 12/98 |
| Epoche: | Antike |
| Völker: | 1 |
| Missionen: | 15 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | Circa 60 |
| Zivile Berufe: | Circa 20 |
| Soldatentypen: | 3 |
| Handel: | Ja |
| Diplomatie: | Begrenzt |
| Kämpfe: | Nur ganze Verbände |
| Wegenetz bauen: | Ja |
| Multi-Player: | - |

## Populous 3 (Spielspaß: 83)



Auch bei diesem innovativen Nachfolger der Göttersimulation läßt man seine Untertanen an Gebäuden herumwerkeln, doch ist letztlich alles auf die Eroberung der Welten ausgelegt. Das Kampfsystem wird stark durch Magie bestimmt, mit der Ihre Schamanin allerlei Unfug treiben kann.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 12/98 |
| Epoche: | Vorzeit |
| Völker: | 1 |
| Missionen: | 20 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | 8 |
| Zivile Berufe: | 4 |
| Soldatentypen: | 2 |
| Handel: | Nein |
| Diplomatie: | Nein |
| Kämpfe: | Hauptsächlich Magie |
| Wegenetz bauen: | Nein |
| Multi-Player: | 2-4 |

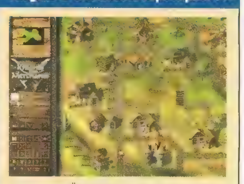
## Anno 1602 (Spielspaß: 82)



Entdeckernaturen fühlen sich hier gut aufgehoben. Per Schiff steuert man unbekannte Inseln an, errichtet dort Siedlungen und treibt kräftig Handel. Unbeschadet der Anwesenheit von Seeschlachten, Landgefechten und finsteren Piraten ist der militärische Aspekt zweitrangig.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 5/98 |
| Epoche: | Um 1600 |
| Völker: | 1 |
| Missionen: | 16 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | Circa 60 |
| Zivile Berufe: | Circa 30 |
| Soldatentypen: | 6 |
| Handel: | Ja |
| Diplomatie: | Ja |
| Kämpfe: | Auch Seegefechte |
| Wegenetz bauen: | Ja |
| Multi-Player: | 2-4 |

## Knights & Merchants (Spielspaß: 77)



Trotz starker Ähnlichkeiten zur Siedler-Reihe gibt es etliche nette Ideen. Die Schlachten sind nur durch Position und Formation der Verbände zu beeinflussen, und manche Mission beschränkt sich ganz auf den Kampf. Ansonsten baut und wuselt man ähnlich drollig wie beim Vorbild.

| | |
|---|---|
| Test in Ausgabe: | 10/98 |
| Epoche: | Mittelalter |
| Völker: | 1 |
| Missionen: | 20 |
| Tutorial: | Ja |
| Gebäudetypen: | 25 |
| Zivile Berufe: | 19 |
| Soldatentypen: | 9 |
| Handel: | Nein |
| Diplomatie: | Nein |
| Kämpfe: | Nur ganze Verbände |
| Wegenetz bauen: | Ja |
| Multi-Player: | 2-6 |

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

# Gangsters
## Organisiertes Verbrechen

**»Einmal möcht' ich ein Böser sein«, schwärmten einst die Austropopper der EAV. Bei dieser Wirtschaftssimulation wird derlei sündiges Gedankengut endlich digitale Wirklichkeit, denn hier - wie manchmal auch in der Realität - überleben nur die skrupellosesten Naturen.**



Nach einer Schießerei erinnern nur noch die weißen Umrißzeichnungen auf der Straße an die Opfer.

Normalerweise bekommen Sie ja in der Spielewelt die Rolle des Gutmenschen zugewiesen, der mit schnöder Regelmäßigkeit das Böse in die wohlverdienten Schranken zu weisen hat. So betrachtet nimmt die komplexe Wirtschaftssimulation »Gangsters: Organisiertes Verbrechen« eine Sonderstellung ein. Haben Sie hier doch als Oberhaupt eines Verbrechersyndikats den Auftrag, eine amerikanische Stadt mit kriminellem Terror zu überziehen. Zeitpunkt der Untaten sind die 20er Jahre, also die Blütezeit des organisierten Verbrechens. Und nach urbritischer Programmiertradition fehlt auch eine ordentliche Prise schwarzen Humors nicht – wie bereits dem in alter Gangsterfilmmanier gehaltenen Schwarzweiß-Intro unschwer zu entnehmen ist.

Während der Planungsphase bleibt die rechte Bildhälfte für die anklickbare Stadtkarte reserviert.

Das Kronjuwel von Gangsters ist zweifelsohne die mit viel historischer Sorgfalt in Szene gesetzte und bei jedem Spielstart frisch generierte Stadt. Sie besteht aus über 1000 isometrischen Häuserblocks, und diese können wiederum bis zu neun Geschäfte, Wohnhäuser oder öffentliche Gebäude enthalten. In den Gassen tummeln sich weit über 5000 Einwohner, etwa die Hälfte davon sind Geschäftsleute. Dazu gesellen sich die allgegenwärtige Polizei, Winkeladvokaten, Pfaffen, Bürgermeister und normale Menschen. Ganz zu schweigen von den insgesamt 400 herumwandernden Gangstern, die entweder freiberuflich tätig sind oder zu einem der vier menschlichen respektive rechnerbetreuten Mafiavereine gehören. Anders als bei den zehn mit unterschiedlichen Zielen behafteten Szenarien beginnen Sie das Endlosspiel stets mit einem Hauptquartier, einigen Kleinganoven und etwas Klimpergeld.

### Die Planung

Gangsters unterteilt sich in zwei grundverschiedene Phasen, die im steten Wechsel zu durchlaufen sind. In der Planungsphase legen Sie ohne Zeitdruck sämtliche für die kommende Arbeitswoche geplanten Aktionen fest. Zunächst mal nehmen Sie einige der mit elf Charaktereigenschaften (Organisation, Intelligenz, Schußfertigkeit ...) gesegneten Kriminellen in Ihr Team auf. Geeignete Kandidaten werden gleich zum Kapo befördert, das heißt zu Anführern einer Gang. Bis zu acht solcher Kapos dürfen Sie unter Vertrag nehmen, und jeder von denen ist der Boß von maximal zehn Otto-Normalganoven. Über den Schwarzmarkt rüsten Sie die schweren Jungs (und Mädels!) mit



Dank der beliebig vielen, stufenlos vergrößerbaren Verfolgungsfenster behalten Sie Ihre Leute stets im Auge.



In der mittleren Zoomstufe werden die Personen und Einwohner als bunte Punkte dargestellt.

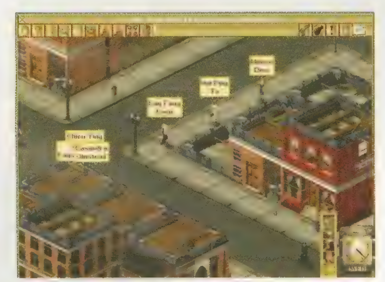
Das Rathaus ist eines der am besten bewachten Gebäude, ein schlecht vorbereiteter Überfall bedeutet hier fast immer das vorzeitige Ende einer Gaunerkarriere.



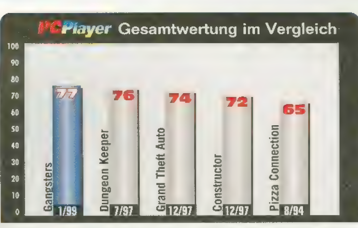
Witwenmachern aus und spendieren ihnen idealerweise noch einen fahrbaren Untersatz. Danach erfolgt die Arbeitseinteilung: Um etwa Ihr Territorium zu erweitern, müssen Sie nur die umliegenden Geschäfte und Wohnhäuser erpressen. Zwecks Rekrutierung von Nachwuchs klappern Sie die umliegenden Hafenkneipen ab, und ein Posten vor dem Hauptquartier hält unliebsame Besucher fern. Zu den weiteren kriminellen Akten zählen Kidnapping, Überfälle sowie diverse Anschläge von der schlichten Prügelei bis hin zum ausgewachsenen Mordanschlag. Um Ihre Schwarzgelder zu waschen, kaufen Sie legale Geschäfte auf - nebenbei läßt sich dort vielleicht auch ein kleiner Alkoholschmuggel einfädeln.

## Die Durchführung

Es folgt die zweite Phase, in der sämtliche Aufträge von Ihrer Bande automatisch erledigt werden. Die Arbeitswoche läuft zwar in Echtzeit ab, Hektik kommt aber dank der regulierbaren Geschwindigkeit trotzdem nicht auf. Damit Ihnen die Wohnblocks der Stadt nicht gerade im entscheidenden Augenblick die Sicht versperren, werden sie automatisch ausgeblen-



Jeder der rund 5000 Einwohner hat einen Namen, Ihre eigenen Leute wie hier Kao Feng erkennen Sie an den roten Markierungen zu deren Füßen.




In diesem originellen Böse-Buben-Club übernehmen Sie stets die Rolle der Schurken. Das anspruchsvolle Gangsters rempelt sich mit seinem ebenso atmosphärischen wie abwechslungsreichen Ambiente ganz nach oben. Ihm dicht auf den Fersen ist der wesentlich martialischere und inzwischen etwas abgewertete Dungeon Keeper, der allerdings mehr in Richtung Echtzeit-Strategie strebt. Als Mafia-Mitglied sind Ihnen bei Grand Theft Auto die Verkehrsregeln ziemlich einerlei, nur die mangelhaften Speichermöglichkeiten verhinderten einen wertungstechnischen Überflug. Constructor dagegen beschäftigt sich mit den Widrigkeiten des Wohnungsbaus, die geniale Grundidee krankt aber leider an einer allzu hektischen Umsetzung. Bleibt noch die mit leichten Bedienungsmängeln kämpfende und optisch arg in die Jahre gekommene Pizza Connection, bei der Sie den Paten einer Pizzakette mimen.

### Udo Hoffmann ★★★★

Udo »El Gringo« Hoffmann wischte sich den Schweiß von der Stirn. Sein bester Mann war im Gefecht mit der Nachbarsgang ums Leben gekommen, sein treuer Leutnant »Gabby« saß gerade im Gefängnis, und der Polizeichef verlangte schon wieder mehr Schmiergeld. Er hatte sich sein Leben als Gangsterboß anders vorgestellt: mehr Zeit fürs Billardspiel und schnuckelige Abendessen mit der aparten Nachtclubsängerin Daisy. Statt dessen mußte er die ganze Zeit in seinem geheimen Hauptquartier hocken und den Jungs auf die Finger sehen. Sie haben es mitbekommen: Das Leben auf der falschen Seite des Gesetzes ist kein Zuckerschlecken. Akribische Planung beim Aufbau Ihres Gangstersyndikats, viel Geduld und Lernbereitschaft sowie ein reges Durcharbeiten der Tutorials und der Spielanleitung sind unbedingt erforderlich. Zudem müssen Sie sich an die etwas umständliche Bedienung gewöhnen. Wenn man sich aber durch den Komplexitätswust hindurchgekämpft hat, macht das Programm durchaus Spaß. Dafür sorgt unter anderem der stimmungsvolle Hintergrund der zwanziger Jahre mit seinen ungeahnten Möglichkeiten. Ihre Aufgaben erweitern sich im Spiel immer mehr. Anfangs macht man seine ersten Gehversuche noch durch schäbige Schutzgelderpressung kleiner Ladeninhaber. Im weiteren Spielverlauf verlegt man sich dann auf große Coups wie Banküberfälle oder gezielte Steuerhinterziehung. Und der größte Gauner darf sogar Bürgermeister werden; sehr realitätsnah. Beachten Sie aber, daß Sie wie eine Spinne im Netz lange Spielphasen relativ aktionsfrei vor dem Monitor sitzen und Ihren Leuten bei der Arbeit zusehen. Wer schon immer mal Verbrecherhirnen wie Professor Moriarty nacheifern wollte, darf loslegen. Ungestüme Menschen, die Ihre kriminellen Energien lieber offensiver äußern, werden mit Gangsters aber nicht glücklich.

+ Interessante Epoche
+ Komplexe Simulation
+ Gutes Tutorial
+ Schurke sein macht Spaß
- Umständliche Bedienung
- Viel aktionsfreie Zeit

det, sobald dahinter etwas von Bedeutung passiert. Wer auf keinen Fall etwas verpassen will, blendet einfach sämtliche Gebäude von vornherein aus - dann muß man sich allerdings auch mit dem kargen Straßenterrain bescheiden. Ihre Gangster entströmen sofort dem Hauptsitz und nehmen die zuvor geplanten Aktionen selbständig in Angriff. Sollte eine Untat mehr Zeit als geplant in Anspruch nehmen - sei es, weil der Anfahrtsweg unterschätzt wurde oder der Schutzbefohlene Zicken macht - bleiben einige Aufträge unerledigt. Hierüber wie überhaupt zu jeder Bewegung wichtiger Personen gibt Ihr Nachrichtendienst immer gerne Auskunft. Sie dürfen durchaus in das laufende Geschehen eingreifen, um Aufträge zu annullieren oder Ihren Leuten ein Feuergefecht oder eine Beschattung aufzuhalsen.

Besonders beliebt sind Schießereien auf offener Straße, dabei werden stets nur die Staatsmacht oder die Rivalen in Mitleidenschaft gezogen, Passanten bleiben dagegen unverletzt. So eine Aktion wäre aber ziemlich dumm, denn wer allzuviel Staub aufwirbelt, den haben die Staatsmacht oder die übrigen Gangsterbanden schnell am Wickel, und es bedarf schon eines Meister-Mafiosos, um den Verdacht geschickt auf andere zu lenken und die Lage mit Ablenkungsmanövern und Schmiergeldern wieder zu beruhigen. Trotz der diplomatischen Möglichkeiten kommen Sie irgendwann den restlichen Gangs



Zu jedem Geschäft ▶ läßt sich eine kleine Statistik einblenden, die über dessen Zahlungswilligkeit Auskunft gibt.



◀ Durch das Ausblenden sämtlicher Gebäude-Höhenstufen erreichen Sie die maximale Übersicht.

ins Gehege. Deren Ruf schädigen Sie ebenfalls mit Terroraktionen, Entführungen oder Anschlägen, durch einen unvermuteten Feuerüberfall schrumpfen Sie ihr Personal gesund. Solche brachialen Aktionen bilden allerdings eher die Ausnahme, wie im richtigen Leben ist auch hier am erfolgreichsten, wer es schafft, seine halbseidenen Geschäfte im Dunklen abzuwickeln - sowas nennt man dann wohl Schattenwirtschaft. **(md)**

## Manfred Duy ★★★★

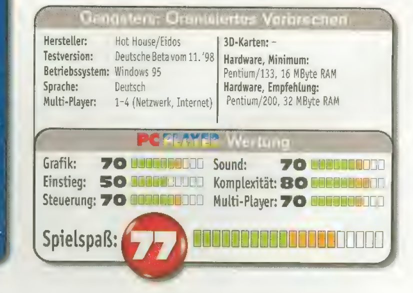
**Also eines muß man den Gangstern ja lassen: Sie gehören sicherlich zu den originellsten Erscheinungen in diesem Spielejahr, wobei die sehr fein aufeinander abgestimmten wirtschaftlichen und strategischen Elemente problemlos auch für zwei Produkte gereicht hätten. Schmalspurganoven seien allerdings gewarnt, denn bis man sich mit den unzähligen Feinheiten des komplexen Geschehens vertraut gemacht hat, dürften trotz der Tutorials einige Stunden ins Land ziehen. Aber die Mühe lohnt sich, denn nach dieser unabdingbaren Eingewöhnungsphase werden Sie wie ein Geier über der Stadt kreisen, um die Geschäftsrosinen auszumachen und ihnen Ihre Schlägertrupps auf den Hals zu hetzen. Fast noch mehr Spaß macht es dann, sich gemütlich zurückzulehnen und zuzuschauen, ob die ganze Chose auch in der Praxis so abläuft, wie Sie es zuvor am Reißbrett geplant hatten.**

**Und genau hier muß leider auch die Kritik ansetzen, denn wenn man erst mal alle vorhandenen Aktionen angedacht und durchgemacht sowie sämtliche Feinheiten begriffen wurden, schleicht sich durch die Hintertür klammheimlich die Routine ein. Aber erst irgendwann, versteht sich, denn bis dahin amüsiert man sich köstlich über die erfrischend aufbereiteten alten Gangster-Klischees und kassiert derweil munter seine Schutzbefohlenen ab. Oh, da sagt mir doch eben unser Hausanwalt, ich soll unbedingt noch anfügen, daß sich Verbrechen eigentlich nicht lohnen würde - wie man sich doch irren kann ...**

- **+ Originelles Szenario**
- **+ Abwechslungsreicher Spielverlauf**
- **+ Perfekt ausbalancierte Mixtur aus wirtschaftlichen und strategischen Elementen**
- **+ Sehr professionelle deutsche Übersetzung**
- **– Optisch eher mittelprächtig**




Im Diplomatiemenü verhandeln sie mit der Konkurrenz und der Staatsmacht über Bündnisse und Bestechungsgelder.



### Gangsters: Organisiertes Verbrechen

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Hot House/Eidos | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Deutsche Beta vom 11.'98 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-4 (Netzwerk, Internet) | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 50 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 77**


GAME CONTROL-SYSTEMS
Mini-Joystick
Ruder/Lenkrad
einstellbare Handstützen
Digital
Cyborg 3D Pad
ca. 99,-
Digital
Cyborg 3D Stick
ca. 149,-
variable Einstellungen für Daumen und Handgröße
variable Einstellungen für Rechts- und Linkshänder
3D Twist-funktion
zwei Feuerknöpfe und zwei Lenkrad-Schalter
schnell reagierende Gangschaltung
Digital
R4 Racing Wheel inklusive stabiler Pedaleinheit
R4 Force Feedback Racing Wheel inklusive stabiler Pedaleinheit
saitek
www.saitek.de

# Powerslide

**Weit, weit jenseits der Donnerkuppel: Wo Mad Max niemals zu fahren wagte, fangen die »Powerslider« gerade mal an, warm zu werden.**

Die Wörter Erbarmen und Verzeihung gehören nicht zu Ihrem Wortschatz? In der Schule machten Sie immer Witze über den Klassendepp, zogen die Mädchen an den Zöpfen und wagten es sogar, heimlich auf der Toilette zu rauchen? Mit anderen Worten, Sie sind ein gnadenloses Tier? Immer heranmarschiert, dieses Rennspiel müßte exakt Ihrer Kragenweite entsprechen. Und jede Wette, im Vergleich zu Ihren Konkurrenten werden Sie trotz aller Unarten immer noch das reinste Lämmchen sein.



Dieser alte Staudamm wurde von den Powerslidern in ihr Rennen eingebaut. (Voodoo 2)



## Schöne neue Welt

Auf der umweltzerstörten Erde, die als Schauplatz für »Powerslide« dient, leben im Prinzip zwei Gruppen. Die eine hat es vorgezogen, sich unter die Planetenoberfläche zu flüchten, um sich nicht länger schädlichen Einflüssen auszusetzen. Die andere hatte diese Chance nicht. Im Überlebenskampf sind große Teile dieses Volksstamms mutiert und verwildert. Die Beschreibungen der insgesamt 32 Fahrer sparen nicht mit ausführlichen Schilderungen ihrer weitestgehend tragischen Lebensgeschichten.

Beiden Fraktionen gemeinsam aber ist die Leidenschaft für Motorsport. Jede Woche treffen sich ihre erfahrensten Veteranen an der Oberfläche. Auf insgesamt zehn Strecken, die sich um höchst ausgefallene Orte winden, liefern sie sich einen gnadenlosen Kampf in ihren überzüchteten Autos. Das alte Bergwerk etwa, welches wegen starker Verstrahlung geschlossen wurde, liefert nun mit seinen unübersichtlichen Stollen wenigstens einen hervorragenden und abwechslungsreichen Renngrund. Der Staudamm der ehemaligen Talsperre (inzwischen längst ausgetrocknet) gibt in seiner zweiten Karriere eine prima Steilkurve ab. Und selbst auf einer alten Bobbahn (Bonusstrecke!) kann man fahren. Entscheiden Sie sich für einen der Clans, die natürlich einen unterschiedlichen Fuhrpark besitzen. Die Verwilderten nutzen den Warthog, eine leichte Stahlrohrkonstruktion mit guter Traktion und sehr stabilem Fahrverhalten. Grobschlächtigeren Charakteren viel mehr



»Macht Platz, ihr Zwerge.« Mit dem gewaltigen, aber schwerfälligen Pickup können Sie leichtere Fahrzeuge problemlos beiseite stoßen. (Voodoo 2)



Alle Wagen sind unzerstörbar, und das ist auch gut so. Die Strecken verlangen den Karossen das Letzte ab. (Vodoo 2)



Auf einer speziellen Stuntstrecke können Sie mit Ihrem fahrenden Panzerschrank die gewagtesten Dinge anstellen. (3Dfx)




Ei, ei, ei. Dieser Fahrer war gar nicht lieb zu seinen Konkurrenten. Eine Cheatwaffe räumte hier gut ab. (Voodoo 2)

entgegen kommt allerdings der Big Heaver, ein massiges Fahrzeug mit hoher Leistung und Höchstgeschwindigkeit. Er steuert sich zugegebenermaßen etwas unstabil, kann aber gut dazu genutzt werden, leichtere Gegnerfahrzeuge von der Strecke zu drängen. Noch besser geht das mit dem titanischen Pickup, der Ihnen allerdings erst anvertraut wird, wenn Sie die beiden leichteren der vier möglichen Meisterschaften gewonnen haben.

Die eleganten, aber skrupellosen Tiefstadtbewohner haben wieder einen anderen Charakter. Ihre Fahrzeuge sind keine gepanzerten Dampframmen, sondern edel und fragil wirkende Konstruktionen. Der Sabre setzt vor allem auf Tempo und Aerodynamik, während der Orc eine fabelhafte Beschleunigung entwickelt, dafür aber nur von sensiblen Gemütern auf der Strecke gehalten werden kann. Mit dem Skeeto, dem besten Wagen der Tiefstädter, wurden die guten Eigenschaften beider Modelle soweit wie möglich kombiniert.

## Martin Schnelle ★★★★★

Ziemlich unvermutet hat Ratbag eine feine Raserei abgeliefert: Technisch gibt es wenig zu mäkeln, denn die flotte Grafik-Engine setzt die zwar etwas eintönigen, aber sehr gut in das Mad-Max-Szenario passenden Texturen rasant um. Die Fahrzeuge dürfen sich ebenfalls sehen lassen, gehen in den Kurven richtig in die Stoßdämpfer-Knie, und ein sehr schönes physikalisches Modell haben ihnen die Programmierer auch noch spendiert. Beim Aufprall auf eine Wand etwa schleudern die Wagen zurück und taumeln.

Zudem finden aufmerksame Piloten viele Details an den Strecken wie Wasserrohre, durch die man fahren kann, die aber trotzdem keinen tieferen Sinn haben. Außer, daß die Umgebung dadurch wesentlich lebensnäher wird als alles, was man bei Rennspielen bisher gewöhnt war. Mein einziger Kritikpunkt ist, daß Powerslide seinem Namen alle Ehre macht: Die Autos schleudern mehr durch die Gegend, als daß sie geradeaus fahren, was nicht jedem liegen wird. Daher brauchen gerade Anfänger etwas Übung.

+ Gutes Fahrverhalten
+ Schickes Endzeit-Szenario
+ Detaillierte Strecken
− Autos rutschen sehr stark

## PC PLAYER Gesamtwertung im Vergleich

| Spiel | Wertung | Ausgabe |
|---|---|---|
| Powerslide | 83 | 1/99 |
| Dethkarz | 80 | 12/98 |
| Need for Speed 3 | 80 | 11/98 |
| Motorhead | 77 | 6/98 |
| Jet Moto | 76 | 4/98 |

Neben dem ungewöhnlich krassen Szenario überzeugt Powerslide durch technisch makellose Aufbereitung und phantasievolle Streckenführung. Dethkarz, ebenfalls aus Australien, ist eine Mischung aus Rennen fahren und gezielt Gegner abballern. Die altehrwürdige Need-for-Speed-Reihe setzt auch beim jüngsten Sproß nicht auf optimale Fahreigenschaften, sondern auf hohe Atmosphäre und schnieke Luxuskarossen. Motorhead bietet überaus rasante Aktion, kann aber bei der Streckenvielfalt nicht ganz mithalten. Jet Moto ist von allen Spielen das ungewöhnlichste; Sie fahren mit Luftkissengleitern durch leider etwas veraltete Grafik.

## Schönes neues Fahrgefühl

Die Powerslide-Engine gehört zum Besten, was im Bereich Action-Rennspiel jemals entwickelt wurde. Je nach Straßenunterlage, von denen es sehr unterschiedliche gibt, reagieren die Wagen anders. Weicher Sand oder Eis (ein Gletscherkurs) verlangen einen vorausschauenden Blick, auf

## Cheat-Suche

Auf praktisch jedem Kurs sind ein oder mehrere Cheats versteckt, die vor allem den Multiplayer-Modus stark bereichern. Gibt man das jeweilige Codewort während eines Rennens ein, entwickelt Ihr Fahrzeug ganz erstaunliche Kräfte; es kann dann zum Beispiel senkrechte Wände hochfahren oder mit einem Flammenwerfer um sich brutzeln. Da es mit zum Spielvergnügen gehört, diese Cheats erst zu entdecken (ein kleiner Adventure-Aspekt), entlarven wir nur einen einzigen.



Auf »The Dam Track« fielen uns die Gleise dieser beschädigten Schwebebahn auf. Wie so viele Objekte lassen auch sie sich über einen nahegelegenen Felshang eingehender besichtigen.



Ist man erst mal auf den Gleisen, muß man ihnen lange folgen und dabei auch über einen zerstörten Strang hinüberspringen. Schließlich münden die Gleise in einer Station.



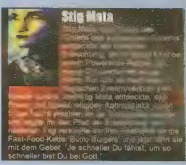
Wenn Sie die Gleise verlassen und in die Station hineinspringen (kurz vorher mit Anlauf rechts runter), erreichen Sie deren Rückwand, wo diese geheimnisvolle Inschrift prangt. Wie Sie an der kleinen Digitaluhr am unteren rechten Bildrand erkennen, dauerte die ganze Aktion circa vier Minuten.




Unter Software ist die Grafik von Powerslide wirklich hundsmiserabel (Interlace-Technik). Wer jetzt noch keine 3D-Karte hat, sollte das schleunigst nachholen.

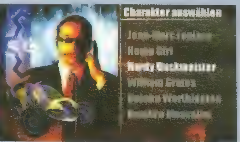
Schotter oder Erde greifen die Räder schon besser. Aber nur Asphalt reduziert die namensgebenden Slides auf ein Minimum. Es ist daher nicht dumm – sollten Sie sich Hoffnung auf Siege machen – relativ schlitterfreien Untergrund zu nutzen. Nicht ganz einfach: Selbst die unterkühlten Erfolgsmenschen des Untergrunds halten viel von heißen Öfen. Und die freakigen Verwilderten haben, wenn Sie nicht gerade ihren Hautkrebs pflegen, sowieso nichts anderes zu tun, als immer noch mehr PS aus Ihren Schüsseln zu kitzeln. Ohne Übung wird's schwer, die oft dünnen schlickfreien Streckenteile zu treffen. Alle fahrbaren Untersätze besitzen übrigens hervorragende Federungen, die sehr gelungen und realistisch die zuhauf vorhandenen Streckenunebenheiten schlucken. Fahren Sie aber doch einmal zu schnell, kippt Ihr Untersatz zwar um und eventuell aufs Dach, kommt aber immer wieder auf die Beine. Ein weiteres Beispiel für das gute Modell: Wenn Sie an ein Hindernis andotzen, bleibt Ihr Wagen nicht abrupt stehen (so etwa gesehen bei »Need for Speed 3«), sondern torkelt äußerst realitätsnah in die entgegengesetzte Richtung. **(uh)**

## Powerslide-Fahrer




Es gibt in Powerslide keine namenlosen Kontrahenten, Jeder Fahrer besitzt seine eigene Hintergrundgeschichte. Außerdem wurden alle Kriegsmaschinen ganz eigen lackiert. Das führt soweit, daß sogar die Drehzahlmesser, die man während der Fahrt unten rechts erblickt, nicht nur je nach Fahrzeugmodell individuell gestaltet, sondern auch im Stil des Fahrers bemalt wurden.

In den vier vorrätigen Meisterschaften (Anfänger mit drei, Fortgeschrittener mit fünf, Experte mit acht und Wahnsinniger mit allen zehn Strecken) werden die Gegner nicht einfach immer besser. Statt dessen kommen neue und bessere hinzu, während die schlechten ausscheiden. Ein Beispiel ist der violette Sabre des Yuppies Hardy Buckmeister. Zählt er in der Fortgeschrittenen-Meisterschaft noch zu Ihren härtesten Gegnern, ist er im Expertenwettbewerb ganz am Ende des Feldes zu finden.




## Udo Hoffmann ★★★★★

Mel Gibsons Filme zeichneten sich durch einige unverwechselbare Besonderheiten aus: archaisches Sozialverhalten (Du geben mir, weil ich viel Kraft); unzüchtig überfrisierte Kraftpakete (TÜV, was ist das?); apokalyptisches Endzeit-Szenario (Beachten Sie das brennende Ölfeld zu Ihrer Linken). Wer sich in dieser Welt der einfachen Lösungen wohl fühlt, hat das dazu passende Rennspiel gefunden. Die Spielumgebung ist dabei unerreicht wirklichkeitsnah. Oft genug fahre ich nicht auf einer Rennstrecke, sondern durch eine Gegend, in der sich glücklicherweise auch eine solche befindet.

Es kann lange dauern, bis Sie bemerken, wie geschickt die Kurse ineinander verwoben sind. Oder bis Sie die Fähigkeit besitzen, alle Meisterschaften und Cheats zu gewinnen. Die Computergegner fahren später so unbarmherzig gut, wie man es in einer solchen Umgebung nicht anders erwartet. Doch seien Sie gewarnt; der zynische Humor bei der Charaktervorstellung ist genauso unbarmherzig und stärkster Tobak. Daß die Strecken alle etwas leblos sind, sollte nicht weiter stören; was hätte die australische Firma auch hineinbringen sollen? Atombombenpilze? Geier, die an einer Leiche knabbern? Eine Endzeitwelt ist nun mal eher unbelebt.

- \+ Originelle Kursführung
- \+ Starke Computergegner
- \+ Geschwindigkeitsgefühl
- \+ Technisch toll
- − Leicht leblos
- − Musik eigenartig



### Powerslide

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ratbag/GT Interactive |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk) |
| 3D-Karten: | Direct3D, 3Dfx, Voodoo 2, Riva |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 3D-Karte |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium II/266, Voodoo 2 |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 80 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 60 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 90 | Multi-Player: | 90 |

**Spielspaß: 83**

## Leser-Votum PC PLAYER 1/99




### Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

### Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 1/99 am besten gefallen:

1.
2.
3.

### CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM am besten gefallen:

1.
2.
3.

**JA,** die PC PLAYER will ich wie angekreuzt sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Auslandspreise auf Anfrage.

❑ PC PLAYER (Jahresabopreis 72,- DM; Studentenabo 62,- DM)

❑ PC PLAYER plus mit 2 CDs (Jahresabopreis 129,60 DM; Studentenabo 110,40 DM)

❑ PC PLAYER Super plus mit 2 CDs und Vollversion (Jahresabopreis 202,80 DM; Studentenabo 174,- DM)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❑ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug — Kontonummer — Bankleitzahl

Geldinstitut

❑ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift DPP91

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Bitte freimachen oder faxen an 089/200 281 22 oder E-Mail an weka@csj.de

ANTWORT

PC PLAYER
Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

Bitte mit 1 DM freimachen.

Bitte mit 1 DM freimachen.

Antwort

WEKA
Consumer Medien GmbH
PC PLAYER plus Redaktion
Gruber Straße 46a

85586 Poing

## An die PC Player-Redaktion

von:

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

**Wertungen für die Charts:**
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1.

2.

3.

Bester Spiele-Hersteller des Monats:

Sind Sie an der Historie einzelner Spielehersteller interessiert?

❍ Ja, immer her damit.

❍ Ja, aber bitte nur die großen Spieleproduzenten.

❍ Nein, spart Euch die Seiten für Test, etc..

Motiv: Gangsters von Eidos (Sammelpostkarte Nr. 2)

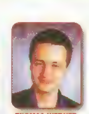
# 1999 JANUAR




Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.





| Spielename | Genre | Punkte | Roland Austinat | Manfred Duy | Udo Hoffmann | Thomas Köglmayr | Martin Schnelle | Thomas Werner | Seite |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FIFA 99 | Sport | 92 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 186 |
| NBA Live 99 | Sport | 90 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | – | – | ★★★★★ | 218 |
| Grim Fandango | Adventure | 89 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 102 |
| World War 2 Fighters | Flugsimulation | 86 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 142 |
| Fallout 2 | Rollenspiel | 85 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 194 |
| Oddworld: Abe's Exoddus | Action-Adventure | 85 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | – | ★★★★ | 146 |
| Siedler 3 | Wirtschaftssim. | 85 | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 116 |
| King's Quest 8: Maske der Ewigkeit | Adventure | 84 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | – | ★★★ | ★★★★ | 110 |
| Powerslide | Rennspiel | 83 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | 128 |
| Heretic 2 | Action | 82 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | 190 |
| Tomb Raider 3 | Action-Adventure | 81 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 134 |
| Lords of Magic: Legends of Urak | Zusatz-CD | 80 | – | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 212 |
| Gangsters | Wirtschaftssim. | 77 | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ | 124 |
| Glover | Geschicklichkeit | 75 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 198 |
| Apache/Havoc | Flugsimulation | 73 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★★ | – | 160 |
| Enemy Infestation | Strategie | 72 | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 206 |
| Trespasser | Action | 71 | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 202 |
| Global Domination | Strategie-Action | 70 | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ | 184 |
| John Sauls Blackstone Chroniken | Adventure | 70 | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★ | 200 |
| Sin | Action | 70 | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 220 |
| Asteroids | Action | 68 | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | 210 |
| Mana – Der Weg der schwarzen... | Rollenspiel | 68 | – | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★★ | 150 |
| Spec Ops: Ranger Team Bravo | Zusatz-CD | 67 | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | 211 |
| Moto Racer 2 | Rennspiel | 66 | ★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | 224 |
| Incoming: Subversion | Action | 65 | ★★★ | ★★★ | – | ★★★ | – | ★★★★ | 162 |
| Scotland Yard | Strategie | 65 | – | ★★★ | ★★★ | – | ★★★★ | ★★★★ | 162 |
| Liath | Adventure | 64 | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★★ | 158 |
| War of the Worlds | Strategie | 63 | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | 204 |
| Axis and Allies | Strategie | 62 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ | 215 |
| Wargasm | Strategie-Action | 62 | – | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | 182 |
| 3D Ultra Pinball Turbo Racing | Flipper | 60 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | – | ★★★★ | 227 |
| Rival Realms | Rollenspiel | 60 | – | ★★★ | – | ★★★ | ★★★ | ★★★ | 201 |
| Tunguska | Action-Adventure | 60 | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★ | 145 |
| Excessive Speed | Rennspiel | 59 | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | 225 |
| Centipede | Action | 56 | ★★★★ | ★★ | ★★ | – | ★★★ | ★★★ | 208 |
| Stratego | Strategie | 56 | ★ | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | 216 |
| VR Baseball 2000 | Sport | 55 | ★★★ | ★★ | – | ★★★ | – | – | 164 |
| Newman Haas Racing | Rennspiel | 54 | ★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | 181 |
| Enemy Zero | Adventure | 52 | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★ | – | ★★★ | 140 |
| Grand Touring | Rennspiel | 52 | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | – | 156 |
| Microsoft Pinball Arcade | Flipper | 52 | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | 226 |
| Battlezone: Battlegrounds | Zusatz-CD | 49 | – | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ | 163 |
| Space Bunnies must die | Action-Adventure | 49 | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★★ | 138 |
| Manhattan | Wirtschaftssim. | 48 | ★ | ★★★ | ★★ | – | – | ★★ | 209 |
| Crime Killer | Action | 41 | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | 228 |
| Buggy | Rennspiel | 34 | ★ | ★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★★ | 228 |
| Guimo | Geschicklichkeit | 29 | ★ | ★ | ★★ | ★ | ★ | ★★ | 201 |
| Latex | Adventure | 21 | ★ | ★ | ★★ | ★★★ | ★ | ★ | 227 |
| Metro-Police | Action | 11 | ★ | ★★ | ★ | ★ | ★ | ★★ | 211 |
| Speedy Zone 2 | Rennspiel | 7 | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | – | 225 |

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# Tomb Raider 3
## The Adventures of Lara Croft

**Die deutschlandweit über 700 000 Vorbestellungen sprechen eine deutliche Sprache: Kaum ein anderer digitaler Auftritt wurde dringlicher herbeigesehnt als der dritte von Lara Croft, der Femme fatale unter den Action-Adventures.**


Sei nie unbewaffnet, denn die kleinen Piranhas werden nicht warten. (3Dfx)

Ob das damit zusammenhängt, daß auch um keine andere digitale Persönlichkeit in den letzten zwölf Monaten ein derartiger Zirkus veranstaltet wurde wie um die Hauptdarstellerin der »Tomb Raider«-Serie? Wann immer in der Öffentlichkeit von der schönen neuen Computerspielewelt die Rede war, konnte man sicher sein, daß dabei auch die wohlgeformte Action-Heroine ausgiebig Erwähnung fand. Trotzdem soll es ein paar Leute geben, die immer noch nicht wissen, um wen es sich hier eigentlich handelt. Denen sei gesagt, daß die gute Lara sozusagen das weibliche Pendant zu Indiana Jones ist. Die britische Archäologin bereist auf ihrer Suche nach antiken Relikten die gesamte Welt und schlägt sich dort mit aggressiven Zwei- und Vierbeinern herum. Da jedoch ordinäres Herumprügeln ihren Fingernägeln schaden könnte, verläßt sie sich lieber auf ihre beiden mit unendlicher Munition gesegneten Revolver. Zumal es vollkommen genügt, nur ungefähr in die Richtung der Feinde zu zielen, um dabei ins Schwarze zu treffen. Die gehorsam Ihren Tastaturbefehlen folgende Lara kann nicht bloß laufen, rennen und schwimmen sowie das eine oder andere Vehikel steuern, sondern auch Sprünge und Rückwärtssalti ausführen sowie sich an Kisten und Felsen hochziehen und daran entlanghangeln. Neuerdings kriecht sie auf Befehl auch durch niedrige Gänge, entkommt mit einem Blitzspurt vielen Gefahrenzonen und schwingt sich wie weiland Tarzan an einer Liane durch den Pixeldschungel. Sie erblicken das selbst auf kleineren Rechnern soft scrollende Geschehen stets aus der Perspektive der dritten Person, dadurch sehen Sie von Lara zumeist auch nur die Kehrseite. Bei sämtlichen Bewegungen bleiben Sie aber gut im Bilde, denn die neugierige Kamera schwenkt stets automatisch mit.


Das Blasrohr des Indios verschießt vergiftete Pfeile, daher sollte er schnellstens unschädlich gemacht werden. (3Dfx)

### Lara hier und Lara dort

Während Lara bei den Vorgängern Atlantis respektive China bereiste, führt sie ihr dritter Ausflug gleich an fünf Örtlichkeiten (siehe Extrakasten). Dort sucht sie nach vier Artefakten, welche einem Meteoriten entstammen und die Eigenschaft haben, das genetische Material von Tieren zu ändern. Dies ist auch der tiefere Grund dafür, warum Lara unterwegs mit zahlreichen mutierten Tieren aneinandergerät. Neben den beiden besagten Pistolen findet Lara unterwegs sieben weitere Schießprügel: Im einzelnen wären dies ein Gewehr, eine MP 5, ein Paar Uzis und eine Geierpistole; darüber hinaus gibt es einen Raketenwerfer, einen Granatwerfer sowie eine Harpune für den Unterwasser-Einsatz. Allerdings existieren für all diese Witwenmacher nur

## Fünf neue Welten



In Indien kämpfen Sie sich vornehmlich durch den Dschungel, ab und an wollen auch ein paar Felsformationen erstiegen werden. Einige der Abgründe können Sie nur unter Zuhilfenahme dieses schweren Motorrades meistern.



In der Wüste Nevadas und dort inmitten eines Sperrgebiets steht das geheime Versuchslabor Area 51. Dieser Level erinnert am stärksten an die üblichen 3D-Shooter, originellerweise muß Lara aber gerade hier die meiste Zeit auf ihre gesamte Ausrüstung verzichten.



London zeigt sich eher von seiner verrotteten Seite. Sie besuchen zumeist dustere Hinterhöfe und abgetakelte U-Bahnstationen, in denen sich allerlei zwielichtiges Gesindel herumtreibt.



Während Sie in den beiden Vorgängern schön brav eine Episode nach der anderen abzuarbeiten hatten, ist dies bei Laras dritter Reise nicht durchgehend der Fall. Sie starten das Abenteuer stets in Indien, die drei nachfolgenden Etappen London, Nevada und Südsee können Sie dagegen in beliebiger Reihenfolge angehen – müssen allerdings eine einmal begonnene Reise dann aber auch beenden. Das Ziel in jeder dieser Episoden besteht im Auffinden eines der vier Artefakte, danach geht es zwecks großem Finale zum Südpol. Praktisch alle 20 Level enthalten auch mehrere Geheimräume mit Extrawaffen, Munition und Heilkoffern. Die müssen nicht unbedingt aufgestöbert werden, doch sie erleichtern das spätere Vorankommen ungemein. Wie viele dieser Geheimräume Sie bereits entdeckt haben, zeigt eine separate Statistik an.



Mit ihren phantastischen Wasserfällen und kristallklaren Seen bietet die Landschaft der Südsee den vielleicht schönsten Anblick. Aber der hübsche Schein ist ein trügerischer, denn neben gefährlichen Fischen treiben auch blasrohrbewaffnete Eingeborene ihr Unwesen.

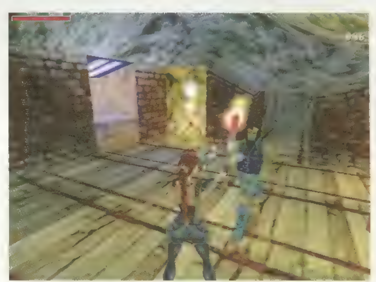


Zum großen Showdown geht es zu guter Letzt in die Antarktis. Dort besucht Lara einen Meteoritenkrater sowie eine verlassene Mine und nimmt dort sowohl menschlichen als auch tierischen Abschaum aufs Korn.

sehr begrenzte Munitionsvorräte, ihr Einsatz sollte also wohlüberlegt sein. Dasselbe gilt für die spärlich anzutreffenden Erste-Hilfe-Koffer, die Lara ebenso wie die Schießprügel bis zum Gebrauch in ihrem Inventar parkt. Gegnertechnisch müssen Sie sich auf allerlei Getier von Tigern über Schlangen, Geier, Ratten und Bären bis hin zu Wölfen gefaßt machen, auch die aus dem ersten Teil bekannten Saurier treten wieder auf. Der Biß einiger Untiere ist übrigens giftig und führt unweigerlich zum Heldinnentod, wenn diese darauf nicht sofort einen der Heilkoffer zur Brust nimmt. Neben den teilweise überdimensionierten Vertretern der feindlichen Fauna treten auch humane Gegner wie etwa Militärpolizisten, Rowdys oder Eingeborene auf. Die schlagen vornehmlich mit ihren Fäusten, Fackeln und Knüppeln zu, die Gefährlicheren besitzen Maschinengewehre, vergiftete Blasrohre oder gar Strahlenkanonen. Menschliches Blut wird übrigens nicht vergossen, statt dessen rieselt violetter Staub aus den gefallenen Schurken.

### Lara gestern und heute

Verglichen mit den doch um einiges metzelfreudigeren Vorgängern hat die Gegnermasse deutlich abgenommen. Daher werden Sie weniger Zeit mit Schießereien, um so mehr dafür mit den vielen Knobeleinlagen verbringen. So müssen Sie die üblichen Schlüssel auffinden, um versperrte Türen zu öffnen oder Kisten im »Sokoban«-Stil so verschieben, daß sie eine



So kennt man den öffentlichen Nahverkehr: Rowdys in der U-Bahn von London. (3Dfx)

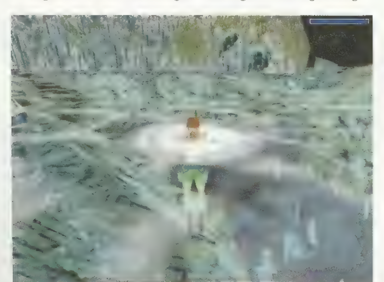


▲ **Eine haarige Sache: Wie kommt Lara bloß an der umherrollenden Todessäge vorbei? (Riva)**

besteigbare Treppe bilden. Fast noch schwieriger ist es, in scheinbar unüberwindbaren Bergketten, Labyrinthen und Gebirgsbächen nach Aufstiegen, Aus- oder Umwegen zu suchen. Diese teilweise recht kniffligen Aufgaben werden durch die schillernd-bunte Optik nicht eben erleichtert. Oftmals entpuppt sich die scheinbar solide Erde als tödlicher Treibsand, und eine vorgeblich trittfeste Plattform ist in Wirklichkeit ein löchriges Blätterdach, unter dem ein mit Stacheldraht geschmückter Abgrund gähnt.

**Geier Sturzflug in der Wüste Nevadas. Noch gefährlicher sind allerdings Treibsand und Giftschlangen. (3Dfx)**

Rein äußerlich sieht die aus Polygonen zusammengesetzte Lara fast genauso aus wie einst im Mai. Dies ist auch kaum verwunderlich, denn für Tomb Raider 3 kam die bereits für den Vorgänger benutzte Grafik-Engine wieder zum Einsatz. Daher wirkt die Lady trotz etwas geschärfter Konturen immer noch ziemlich kantig, zudem besitzen weder sie noch ihre Gegner das geringste Talent für Gesichtsmimik. Nichtsdestotrotz bewegt sie sich erstaunlich geschmeidig, und ihre gewaltigen Sprünge und eleganten Spezialbewegungen sind selbst in »Half-Life«-Zeiten noch recht ansehnlich. Dies gilt auch und gerade dann, wenn sie zeitweise ein Motorbike oder ein Kajak besteigt, um Hindernisse zu überwinden.



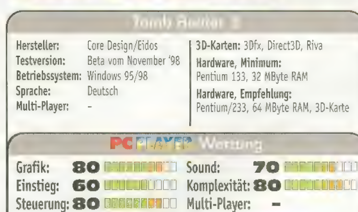
**Die Lichteffekte haben gegenüber dem Vorgänger erheblich an Qualität zugelegt. (3Dfx)**

## Lara leuchtet

Teile der Landschaften und Gebäude wurden aus kleinen Dreiecken zusammengesetzt, dadurch wirken sie sowohl etwas plastischer als auch weicher. Darüber hinaus ermöglicht diese Technik neue Gebäudeformen wie mehrstöckige Bauten oder soft abgestufte Felsformationen. Mit Abstand am eindrucksvollsten sind jedoch die Verbesserungen bei den Lichteffekten: So kräuselt sich das schimmernde Wasser, wenn Lara darin planscht, und manchmal sorgt ein ganzes Potpourri aus Feuer, Fackeln, Rauchwolken, Reflexionen, Transparenzeffekten und Explosionen für ein überwältigendes Farbenspiel. Dazu regnet oder schneit es an einigen Orten, und selbst Laras Atem tritt in kalten Regionen als kleines Dampfwölkchen in Erscheinung. Gegen diese Orgie aus Licht und Farben wirkt der Einsatz der akustischen Effekte geradezu geizig. Abgesehen von den Zwischensequenzen, in denen die Handlung mit deutscher Sprachausgabe vorangetrieben wird, bekommen die Ohren nur wenige gedämpfte Geräusche zu hören – dies aber mit Absicht, denn um so größer ist natürlich auch das Entsetzen, wenn die unheimliche Stille plötzlich von einem Wolfsheulen unterbrochen wird. **(md)**



**Selbst in den Zwischensequenzen kennt Lara nur einen Gesichtsausdruck.**



**Tomb Raider 3**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Core Design/Eidos | 3D-Karten: | 3Dfx, Direct3D, Riva |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium 133, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95/98 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | - | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 80 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 60 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 81**

# Meinungen zu Tomb Raider 3

## Manfred Duy ★★★★★

**+ Prachtvolle Lichteffekte**

**+ Fünf unterschiedliche Welten**

**+ Geringe Hardwareanforderungen**

**– Verglichen mit dem zweiten Teil nur minimal verbessert**

Vergessen wir mal für einen Moment das ganze Marketinggedröhne, welches uns seit Monaten aus Funk, TV und fast sämtlichen Computerspielemagazinen entgegenplärrt, um zu einem objektiven Urteil in dieser Angelegenheit zu kommen. Und das lautet so: Auch im dritten Anlauf hat die gute Lara zwar kaum dazugelernt, aber auch nur unwesentlich an Charme verloren, denn all ihre bekannten Qualitäten sind wieder mit von der Partie: ebenso prachtvolle wie unterschiedliche Landschaften und zahlreiche Geschicklichkeitseinlagen, die zwar niemals einfach, aber auch an keiner Stelle unfair sind. Die Anzahl der Gegner hat etwas nachgelassen, nicht aber die Spannung. Zudem konzentriert sich Lara diesmal etwas mehr auf Knobeleien und waghalsige Sprungkombinationen. Sicherlich, es wäre in Zeiten von Half-Life und Konsorten langsam mal überfällig, daß Core Design eine verbesserte Grafik-Engine vorlegt und der guten Lara beispielsweise eine Mimik verpaßt. Wenn zudem die Labyrinthe im hoffentlich kommenden vierten Auftritt noch verzwickter werden, dann sind ein Automapping oder zumindest einige spielinterne Hinweise Pflicht. Schließlich liegen mit Titeln wie Heretic 2 bereits hochkarätige Konkurrenten auf der Lauer. Trotz all ihrer kleinen Schwächen hat die gute Lara aber etwas an sich, wovon die meisten Neider nach wie vor nur träumen können

> »Sie ist sexy, aufregend, spannend – oder mit anderen Worten einfach Kult.«



## Udo Hoffmann ★★★★★

**+ Lara höchstpersönlich**

**+ Abwechslungsreich**

**+ Spannend**

**– Sehr schwere Rätsel**

**– Zu wenig Gegner**

Ein bißchen erinnert mich ja Lara Croft an Verona Feldbusch: Sie ist in aller Munde, aber keiner weiß so recht, warum. Sicherlich hat Tomb Raider 3 seine Qualitäten, es ist ungemein atmosphärisch und optisch abwechslungsreich, an manchen Stellen gar atemberaubend. Dazu gibt es eine stimmige Hintergrundgeschichte, spektakuläre Kameraeinstellungen und Gegner, die ein wenig an Finesse und Geschwindigkeit zugelegt haben. Und wenn Lara in der Südsee unter lauter Fischen und Luftblasen umherschwimmt, dann gerät man(n) schon ins Träumen.
Der ganz große Entwicklungssprung im Vergleich zum Vorgänger wird jedoch nicht geboten, und ein paar Gegner mehr hätten nicht geschadet. Außerdem stellen sich hier wieder die altbekannten Mängel ein: Öfters mal übersehe ich in der gelegentlich kantig texturierten Landschaft eine Plattform oder halte umgekehrt ein Blätterdach für eine ebensolche. Auch sind viele der teils teuflisch schweren Stellen nur nach dem »Versuch-und-stirb«-System zu meistern, kleine Hinweise sucht man meist vergebens. Aber ich gehe mal davon aus - oder vielmehr wünsche mir, daß wir noch nicht den letzten Auftritt von Lara gesehen haben. Denn bei aller berechtigten Kleinkritik kann auch ich mich den Reizen dieser akrobatischen Archäologin kaum entziehen.

## Roland Austinat ★★★★

**+ Neue, komplexe Szenarien**

**+ Es ist halt Tomb Raider**

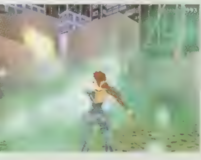
**– Veraltete Grafik und Steuerung**

**– Sehr wenige Gegner**

**– Laras Zopf flattert wie eine Windhose**

**– Innovationsarmut à la SPD**

Lara hier, Lara dort, bald an wirklich jedem Ort. Man kann Eidos nicht vorwerfen, ein schlechtes Marketing für ihre Vorzeigeheldin zu fahren - ob auf Bild-Zeitung, im Ärzte-Video oder auf Plakatwänden, überall grinst einem die im Alter sicher an Rückenschmerzen leidende Dame entgegen. Doch auch, wenn so der bundesweite Lara-Bekanntheitsgrad deutlich ansteigt – jemand, der noch nie einen Tomb-Raider-Teil auf der Festplatte gehabt hat, ist durch die steile Lernkurve mit genauesten Sprungkünsten und nicht geringer Rätseldichte bereits zu Anfang leicht überfordert.
Dazu ist die Grafik-Engine ist deutlich in die Jahre gekommen: Selbst 3D-beschleunigt wabern die Polygone blockartig umher. Farne, Moose und anderes Grün ist flach wie eine Flunder-nicht sonderlich realistisch. Schade auch, daß die Kameraperspektive noch immer nicht frei positionierbar ist -bei Kollege King's Quest 8 rennt Held Connor in eine Richtung, während ich frei in jede andere schauen darf. Dazu muß die gute Lara immer erst mühsam stehenbleiben und die Finger von den Steuertasten genommen werden. Dennoch: Dank überbordender Polygon-Busen wird sich Fräulein Crofts neuestes Abenteuer wie geschnitten Brot verkaufen – die mittelprächtige Grafik setzt keine Einheit mehr um und sollte für Laras nächsten Auftritt dringend generalüberholt werden.



Action-Adventure für Fortgeschrittene

# Space Bunnies must die

**Tomb Raider trifft Super Mario: Bei diesem 3D-Action-Jump-and-run dürfen Sie nach Herzenslust fiese Hoppelhasen bekämpfen. Besser gesagt Sie dürften, wenn die Entwickler ihre Hausarbeiten gemacht hätten.**

Außerirdische Langohren haben Allisons Schwester Jocelyn geklaut. Nun macht sich die treue Seele auf den Weg, ihre Schwester wieder zu befreien. In bewährter »Tomb Raider«-Manier läuft das Kurvenwunder dabei vor der Nase des Spielers herum. Auftauchende Kaninchen, meistens mit irgend etwas Unangenehmem bewaffnet, macht sie zunächst mit ihrer unbegrenzt munitionierten Standardwumme platt. Später gibt es durchschlagskräftigere Geschosse, die aber Stück für Stück eingesammelt werden müssen. Kennt man alles.

Interessanterweise lieben es die Hoppelmänner zu tanzen, wobei sie dann völlig harmlos sind. Läßt Allison also ihre wohlproportionierten Hüften rhythmisch kreisen, fangen auch die Hasen an mitzutanzen – und lassen sich bequem abservieren. Vorher muß Allison jedoch zehn mutierte Möhren finden, die irgendwo im Level herumliegen. Mit denen kann man Teleporter aktivieren, um andere Orte dieses Spielabschnitts zu erreichen. Auch bunte Bälle wollen eingesammelt werden, die dazu passenden, gleichfarbigen Schalter aktivieren wiederum Plattformen, Hubschrauber und Türen.

Um an die Möhren und Bälle zu gelangen, muß Allison Wände erklimmen, auf Leitern klettern, über Abgründe springen und an Decken entlanghangeln. Dabei sollte sie tunlichst auf unfreundlich plazierte Fallen und Lava- beziehungsweise Säureflüsse achten. Außerdem stößt sie in jedem Level auf eine CD; mit dem darauf gespeicherten Song kann sie Menschen-Mutanten zähmen, auf daß sie diese dann als Reittier benutzt. Schließlich und endlich muß sie in jedem Abschnitt auch noch dem Level-Boß sein Zepter entreißen, denn dieses Kleinod benötigt sie unbedingt, um ihre Schwester im letzten Level zu befreien. **(hf)**



Hangelnd, laufend und springend kämpft sich Allison durch die recht komplexen Level. (3Dfx)



Mit einer ▶ Musik-CD kann man diesen Mutanten zähmen und dann auf ihm reiten. (3Dfx)

## Henrik Fisch ★★★

Hört sich doch alles erst einmal ganz nett an, oder? Kommen wir zu den K.o.-Kriterien. Erster Faustschlag, die Grafik: Die ist so unausgewogen, daß man in einigen Höhlen kaum weiß, ob da nun ein Gang oder eine Wand ist. Zweiter Hieb, die Hardware-Anforderungen: Ich toleriere es langsam nicht mehr, daß Hersteller bewußt (zu) niedrige Angaben auf die Verpackung schreiben, um so noch ein paar ahnungslose Besitzer schwächerer Computer abzuzocken. Darüber hinaus sind die Ladezeiten auch bei einem Normal-Computer schlichtweg nervig. Kleine Preisfrage an den Hersteller: Warum laufen Edel-3D-Spiele wie Hexen 2, Unreal und Half-Life auf einem Pentium/200MMX mit 32 MByte RAM und Voodoo1-Karte flüssig, Euer Spiel aber nicht? Liegt es vielleicht an Euren Programmierkünsten? Viel Spaß beim Grübeln. Dritter Tiefschlag, die Gegner: Von tumben Kanonenfutter bis fast unbesiegbar ist alles drin. Und wieder einmal heißt es »Spielstand laden«. Vierter und letzter Punch, die Steuerung: »Hakelig« wäre ein Lob. Sehr oft bekommt das Spiel erst nach einer halben Ewigkeit mit, daß man die Sprung-Taste längst losgelassen hat, die ahnungslose Allison macht inzwischen munter einen weiteren Hüpfer, der sie geradewegs in den Abgrund führt. Noch Fragen?

+ Abgedrehte Story
+ Komplexer Levelaufbau
– Steuerung, Grafik, Animation und der ganze Rest



**Space Bunnies must die**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Ripcord/Panasonic | 3D-Karten: | Direct3D, 3Dfx |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/200, 64 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | | |
| Sprache: | Englisch (Deutsch geplant) | Hardware, Empfehlung: | PentiumII/300, 128 MByte RAM, 3D-Karte |
| Multi-Player: | – | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 30 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 30 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 49**

# Enemy Zero

**Aus der Dunkelheit zuschlagende Aliens, die in einem einsamen Raumschiff nach und nach die Besatzung dezimieren – kennen Sie aus »Alien«, richtig. »Enemy Zero«, die PC-Umsetzung eines zwei Jahre alten Sega-Saturn-Titels, bringt das Grauen auch auf Ihren Monitor.**



▲ Nichts für schwache Nerven: Die Überreste eines Kollegen bergen ein Geheimnis.

Während in diesen Tagen Astro- und Kosmonauten im Erdorbit an der ersten internationalen Raumstation schrauben, sind viele Science-Fiction-Geschichten schon Lichtjahre weiter: Bemannte Raumschiffe düsen kreuz und quer durchs All, um neue Welten und Zivilisationen zu entdecken. »Enemy Zero« macht da keine Ausnahme, das Adventure aus Japan spielt an Bord der Aki, die nach einer langen Reise wieder zurück zur Erde unterwegs ist. An Bord befindet sich eine multinationale Besatzung, sogar ein Deutscher namens Mercus ist mit von der Partie. Kurz vor dem Ziel ihrer Reise wird die Mannschaft aus dem Kälteschlaf geweckt, denn irgend etwas scheint nicht zu stimmen – verbeulte Türen und nicht antwortende Kollegen deuten – Überraschung! – auf einen Eindringling hin.

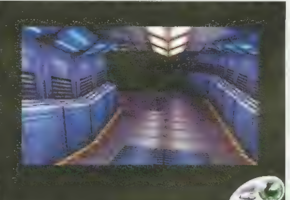
Hallo Holodeck: Bevor es ernst wird, darf Laura im Trainingsmodus schon einmal die Jagd auf unsichtbare Gegner üben.

In einer recht deutlichen Anleihe bei der Zelluloid-Vorlage übernehmen Sie die Rolle der weiblichen Kopilotin Laura Lewis, einer blonden US-Amerikanerin. Sie stöbern mit ihr durchs Schiff und erkunden die einzelnen Räume in einer Aneinanderreihung von Render-Videos. Die langen Gänge durchwandern Sie hingegen in einer 3D-Shooter-Ansicht. Und das nicht ganz grundlos: Die offensichtlich unsichtbaren Aliens, die das Schiff unsicher machen, wollen mit einem gut gezielten Schuß ausgeschaltet sein. Dabei sollten Sie peinlich genau darauf achten, nicht wahllos umherzuballern, denn die Energieknarre muß alle Naselang neu aufgeladen werden.

Im weiteren Spielverlauf erkunden Sie die vier Türme der Aki, die die Namen der vier Jahreszeiten tragen, stoßen irgendwann auf die Alien-Königin und sehen meist tatenlos zu, wie Lauras Kolleginnen und Kollegen im Vollsinn des Wortes einen Kopf kürzer gemacht werden. Ohne eine selbstgezeichnete Karte diverser Labyrinthe, die wenig zum Spielspaß, doch viel zur Erhöhung der Spieldauer beitragen, beißen Sie öfters mal ins Gras. Die Mini-Puzzles könnten aus einem Text-Adventure stammen: Das Öffnen verschlossener Türen oder die Eingabe von Zahlencodes bietet mitnichten derart verzahnte oder stim-

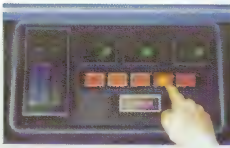



Neben den Crew-Daten (beachten Sie die »deutsche« Flagge) kann Laura per Computer eine Karte der aktuellen Ebene aufrufen und mit anderen Besatzungsmitgliedern sprechen.



Kein Scherz: Größer als dieses Fenster läuft das Geschehen weder im Shooter – noch im Render-Modus ab. (3Dfx, 640x480)

mungsvolle Rätseleien wie etwa beim Genre-Primus »Grim Fandango«. Gruseln tut's einen auch bei der Grafik, die sich grobkörnig in einem kleinen Fenster abspielt – 3D-Karten aktivieren sich nur in den Actionsequenzen. Eine Frechheit ist die Speicherfunktion: Wohl aus Gründen der Dramatik – und um das Spiel etwas schwerer zu machen – darf nur in den Render-Räumen gespeichert werden. Dann aber zehrt jedes Speichern mit drei beziehungsweise jedes Laden mit einem Energiepunkt an der Batterie Ihres Diktiergerätes, das die Spielstände erfaßt – und die ist nach 64 verbrauchten Punkten leer. (ra)


Oh höchstes der Rätsel – Gefühle: Ein abgeschalteter Reaktor muß reaktiviert werden.

## Roland Austinat ★★★

Irgendwie schon klar, warum Sega uns Deutschen das Enemy-Zero-Original für die hauseigene Saturn – Konsole vor zwei Jahren vorenthalten hat: Was Japaner in Verzückung bringt (blonde Render-Mädel und Simpel-Rätsel), lockt bei uns keinen Alien mehr hinter dem Brustbein hervor. Das Warp-Team um Kenji Eno hat scheinbar nichts aus dem in jeder Beziehung gruseligen Adventure »D« (Test in Ausgabe 5/96) gelernt, das ebenfalls grobe Designmängel enthielt: In zwei Stunden mußte das Spiel beendet sein, gespeichert werden durfte gar nicht.

Dabei ist Enemy Zeros Story trotz dreister Alien-Anleihen (irgendwann wächst sogar ein fremdes Lebewesen in Laura heran) gar nicht grottenschlecht: Selten kam bei mir eine solche Mischung aus Klaustrophobie und Verfolgungswahn auf, das immer schneller werdende Ping-Ping-Ping des Bewegunssensors sorgt trotz unsichtbarer Gegner für Nervenkitzel. Doch dann danebengeschossen – Pistole leer – tot! Und jedes Laden kostet unwiederbringliche Batteriekraft – grauenhaft. Bitte notieren, liebe Designer: So etwas killt nicht nur die Hauptfigur, sondern auch den Spielspaß.

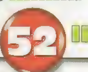
- + Eigenwilliger Charme
- + Grusel durch unsichtbaren Gegner
- – Grafik in Winz – Fenster
- – Üble Videos
- – Speicherfunktion eine Zumutung

### Enemy Zero

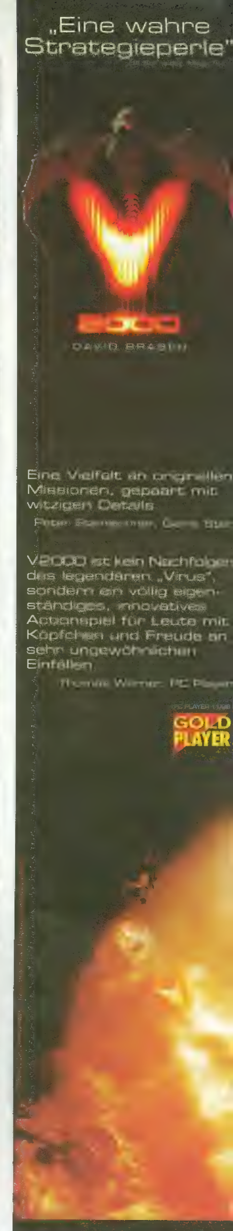
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Warp/Sega |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch |
| Multi-Player: | – |
| 3D-Karten: | Direct3D |
| Hardware, Minimum: | Pentium/133, 16 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 60 | Multi-Player: | – |

Spielspaß: 52




GOLD PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# World War 2 Fighters

**Alte Simulanten-Weisheit: Wo Jane's Combat Simulations draufsteht, ist immer Qualität drin. Diesmal schaffen es Jane's Jungs sogar, die ebenfalls sehr empfehlenswerten PC-Propellerflieger »MS Combat Flight Simulator« und »European Air War« zu überflügeln und sich an die Genre-Spitze zu setzen.**



Silvesterfeuerwerk: Am frühen Morgen des 1. Januar 1945 bombardieren wir ein alliiertes Flugfeld. Achten Sie auf die hervorragend dargestellten Explosionen und Rauchwolken. (Direct3D, 1024x768)

Die Ardennenoffensive im Herbst 1944 war der letzte Versuch des Nazi-Regimes, den Vormarsch der alliierten Truppen aus dem Westen aufzuhalten. Hier haben Amerikaner und Briten zum letzten Mal größere Verluste einstecken müssen. In diesem Szenario siedelten die Programmierer ihre neue Flugsimulation an.

Spiele-Test

## Amerikaner und Deutsche

Insgesamt sieben Maschinen warten auf ihren Einsatz. Das wären auf Seiten der Amerikaner die P-38 Lightning, von den deutschen Piloten wegen ihres Doppelleitwerks damals auch »Teufelsschwanz« genannt, die P-47 Thunderbolt und die legendäre P-51 Mustang. Die Deutschen ziehen mit der Messerschmitt Me-109, der Focke-Wulf Fw-190 und dem Düsenjäger Me-262 in die Schlacht, während auf britischer Seite nur die Spitfire gewählt werden kann. Alle Cockpits wurden nach dem Original gestaltet, alle Instrumente sind voll funktionsfähig, auch wenn die Perspektive geschwenkt wird: Sie befinden sich von vornherein in einem »Virtual Cockpit«, das eine Rundumsicht erlaubt. Intelligenterweise drehen Sie Ihren Kopf nicht wie bei der Konkurrenz mit dem Cooliehat oder den Cursortasten, sondern mit der Maus. Bei entsprechendem Sonneneinfall sehen Sie dabei auch Lichteffekte auf den Scheiben.



Treffer! Dieser Teufelsschwanz liegt am Boden. (Glide, 800x600)



Vor vielen Missionen finden sich kleine selbstablaufende Sequenzen, die mit der Spielgrafik dargestellt werden. (Glide, 800x600)



Mit einer entsprechend kräftigen Direct3D-Karte, etwa mit Riva-TNT-Chipsatz, sind gigantisch hohe Auflösungen möglich. Die Details nehmen zwar nicht mehr zu, doch die Kantenglättung an dieser P-38 Lightning macht sich deutlich bemerkbar. (Direct3D, 1600x1200)

Der Pilotensitz läßt sich wie im Auto nach oben und unten sowie nach vorn und hinten verstellen. Auf Wunsch bewegt er sich sogar seitwärts, selbst außerhalb des Flugzeugs können Sie sich positionieren.
Sehr viel zur Atmosphäre tragen die Funksprüche bei, die auch in der vorliegenden US-Version in der jeweiligen Landessprache ertönen. Besonders markant sind sie natürlich auf deutscher Seite, Untertitel werden eingeblendet. Aber auch die sich der Situation anpassende Musik sorgt für Spannung. Den Tatsachen getreu verwenden die Alliierten Meilen und Fuß zur Entfernungsangabe, während man als Germane im vertrauten metrischen System informiert wird.

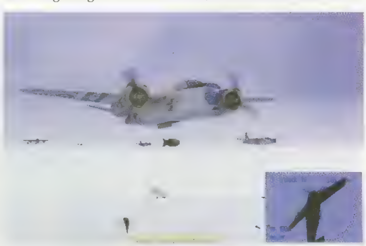
**PC Player Gesamtwertung im Vergleich**

| Spiel | Wertung | Ausgabe |
|---|---|---|
| World War 2 Fighters | 86 | 1/99 |
| European Air War | 84 | 12/98 |
| MS Combat Flight Simulator | 81 | 12/98 |
| Sabre Ace | 56 | 1/98 |
| Air Warrior 3 | 52 | 3/98 |

Von kleinen Designschwächen abgesehen, macht Jane's World War 2 Fighters die beste Figur. Spannende Missionen und überragende Präsentation lassen die nicht volldynamischen Kampagnen und wenig eleganten Städte vergessen. European Air War von Microprose wartet ebenfalls mit hübschen, aber nicht ganz so feinen Flugzeugen und nicht weniger als acht dynamischen Kampagen auf, während der Combat Flight Simulator aus dem Hause Microsoft die schöneren Landschaften und Einzelmissionen hat. Das in Grafik und Spielwitz fast verunglückte Sabre Ace zeigt Ihnen mit dem Koreakrieg zumindest ein ungewöhnliches Szenario auf. Air Warrior 3 schließlich bringt altertümliche Grafik auf den Bildschirm, aber hat von den hier vorgestellten Programmen den besten Online-Multiplayer-Modus.

## Einsatzbesprechung

Außer Trainings- und Einzelmissionen dürfen Sie auf beiden Seiten an einem Feldzug teilnehmen, der vom Herbst 1944 bis zum Frühjahr 1945 reicht. Vor den meisten Aufträgen sehen Sie kleine Zwischensequenzen, die in der Spielgrafik ablaufen. Allerdings hat Ihr Abschneiden in einem Einsatz kaum Auswirkungen auf den nächsten, von Dynamik kann also nicht gesprochen werden. Dafür sind die Ziele auch schon mal etwas ausgefallener, beispielsweise wenn Sie bei einem Bomberangriff diese in Ruhe lassen und statt dessen die Eskorte abschießen sollen. Durch umfangreiche Optionen läßt sich der Schwierigkeitsgrad maßschneidern, vom totalen Realismus bis



Zu spät! Die Bomber, die wir abfangen sollten, haben bereits mit dem Abwurf ihrer tödlichen Fracht begonnen. (Glide, 800x600)






Den Detailreichtum erkennen Sie beispielsweise an diesem aus einem Wald rennenden, aufgeschreckten Reh. (Glide, 800x600)

hin zu Unverwundbarkeit, unendlicher Munition und Treibstoff sowie leichterem Umgang mit den MGs und Kanonen. Ein Autopilot fliegt Sie von Wegpunkt zu Wegpunkt, wenn nicht viel passiert, schalten Sie die Zeitbeschleunigung ein. Die Automatik kann darüber hinaus für Sie kämpfen, und das nicht schlecht. In fast allen Missionen starten Sie in der Luft, landen müssen Sie nur, wenn Sie das wollen. Ihre Staffelkameraden informieren Sie, ob alle Ziele erfüllt sind, ansonsten zeigt Ihnen das Programm vor Verlassen an, falls ein paar Flieger und Bodenziele noch ihrer Vernichtung harren.

Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie entweder jeder gegen jeden oder in Teams. Im Kooperationsmodus dürfen Sie auch Einsätze zusammen erledigen.

## Details über Details

Sie können World War 2 Fighters wochenlang spielen und immer noch neue Feinheiten entdecken. Beobachten Sie einmal Ihre Bodenziele, so laufen aus zerstörten Panzern die Besatzungen davon, aus abstürzenden Bombern springt die Besatzung mit dem Fallschirm ab. Sollen Sie einen Bombenangriff auf eine Stadt oder militärische Installation verhindern, können Sie verfolgen, wie die gegnerischen Flieger ihre Sprengkörper abwerfen. Beschießen Sie eine Maschine, so sehen Sie die Kugeleinschläge und sonstige Beschädigungen. Wolken stellt die Grafik-Engine auch dreidimensional dar. Haben Sie entsprechende Grafikkarten in Ihrem Rechner, dürfen Sie apokalyptische Auflösungen wählen. Per Glide ist mit ihrem 3Dfx-Chip bei 800 mal 600 Bildpunkten Schluß, OpenGl kommt sogar nur auf 640 mal 480 Pixel. Mit Direct3D und einer RivaTNT-Karte müssen Sie erst bei 1600 mal 1200 Punkten die Segel streichen. Sie können zudem von 16-Bit-Farbtiefe auf 32 Bit gehen. Nur muß die CPU, mit der dann noch flüssige Frame-Raten möglich sind, erst erfunden werden. Mit einem derzeit aktuellen High-End-System erhalten Sie im Auflösungsmodus 1024 mal 768 mit allen Details knapp zwanzig Bilder pro Sekunde.

(mash)



Das ist also Köln. Der Dom und der Bahnhof sind gut zu erkennen, die Stadt selbst besteht jedoch nur aus ein paar Häusern im Schnee. (Direct3D, 1024x768)



Sie können sogar den Sitz Ihres Flugzeugs ganz nach Belieben einstellen, Instrumente lassen sich einblenden. Hier sehen wir gerade, wie ein Bomber seine Tragfläche verliert. (Direct3D, 1024x768)

### Martin Schnelle ★★★★★

Von allen historischen Flugsimulationen besitzt World War 2 Fighters die mit Abstand beste Cockpit-Atmosphäre. Die sich der Spielsituation anpassende Orchestermusik, die englischen und deutschen Funksprüche samt der mit der Maus steuerbaren virtuellen Steuerkanzel sorgen für ein Erlebnis ohnegleichen. Dazu kommt die ausgesprochen hübsche Grafik, die vor Details nur so strotzt: An jedem Flugzeug sehen Sie alle Beschädigungen und Einschußlöcher, zum Teil finden Sie sogar die Trefferlisten der Piloten an den Rümpfen. Viele Kleinigkeiten bevölkern die Spielwelt, etwa aus ihren zerstörten Fahrzeugen flüchtende Soldaten. Da sieht man über die nicht sonderlich gelungenen Städte gern hinweg, die zumindest über ihre Wahrzeichen (etwa der Kölner Dom) verfügen. Leider simulieren die Programmierer mit der Ardennenoffensive nur einen Konflikt. Auch eine volldynamische Kampagne wäre nicht schlecht gewesen, doch angesichts des im übrigen guten Missionsdesigns stört das Fehlen weitaus weniger als erwartet. Ansonsten greifen Sie einfach zu European Air War. Das intensivere Spielerlebnis bietet Ihnen in jedem Fall Jane's Combat Simulations.

+ Famose Grafik
+ Atmosphärische Soundkulisse
+ Abwechslungsreiche Einsätze
+ Sehr viele Details
- Nur ein Kriegsschauplatz

### World War 2 Fighters

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Jane's Combat Sim. | 3D-Karten: | Glide, OpenGL, Direct3D |
| Testversion: | Beta vom 11.98 | Hardware, Minimum: | Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | | |
| Sprache: | Englisch (Deutsch geplant) | Hardware, Empfehlung: | Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk, Internet) | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 90 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | 80 |

**Spielspaß: 86**

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Liath

**Sei anders und bleibe doch du selbst: An dieses Motto aus der Einleitung haben sich auch die Programmdesigner gehalten und ein Spiel erschaffen, das irgendwie anders ist – aber doch nicht zu sehr.**

▲ Von diesem zentralen Platz aus können Sie die wichtigsten Gebäude in der Stadt Azertus erreichen.

Derzeit scheint es einen inoffiziellen Wettbewerb der Adventure-Macher um das abgehobenste Spiel des Genres zu geben. Neben der ausgeflippten Opernumsetzung »Ring des Nibelungen« und dem genial-bizarren Toten-Opus »Grim Fandango« serviert man uns nun auch noch diese Expedition ins Reich des Absurden. Schon die einführende Geschichte klingt zunächst leicht verworren, denn es ist von einem Land die Rede, in dem die Zeit einerseits schneller und dann wieder langsamer vergeht als im Rest der Welt.


Per Mausklick zaubern Sie sich durch das Spiel.

Die erste Begegnung mit dem Bedienungs-Interface bewirkt den nächsten Kulturschock. Fremdartige Symbole erscheinen nach einem harmlosen Mausklick auf dem Monitor und lösen deutliches Erstaunen aus. Dabei ist eigentlich alles ganz einfach: Sie sind der diplomierte Zauberer Criss und müssen den bösen Fluch aufheben, der eine abgeschiedene Gegend in seinen eisernen Klauen hält. Begleitet werden Sie von einer cleveren Fee, die verzweifelten Spielern mit Hinweisen beisteht. Selbst die rätselhaften Schriftzeichen entpuppen sich letztlich als die üblichen Kommandos vom Schlage »Nimm/Untersuche/Benutze/Rede«.

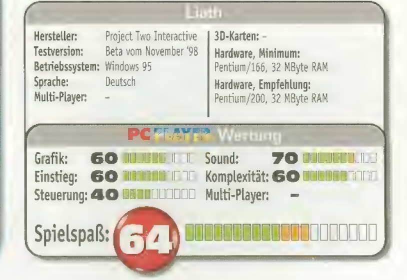
Auf einer Übersichtskarte sind all die Orte eingezeichnet, zu denen man reisen kann, wobei mehrere davon nicht sofort zugänglich sind. Erst wenn einige Rätsel gelöst wurden, dürfen Sie diese Bereiche betreten. Wichtigster Schauplatz ist die Stadt Azertus, die einst von einem magisch hochbegabten Völkchen gegründet worden war. Dort unterhält man sich mit den wenigen zurückgebliebenen Bewohnern, die den Bannfluch schlichtweg ignorieren. Eine gelangweilte Bibliothekarin schildert ihren Berufsalltag, und ein Gastwirt plagt sich mit lästigen Gespenstern ab. Während dieser Gespräche können Sie unter vorgegebenen Antwortsätzen wählen und erfahren allmählich mehr über die Zusammenhänge. Bei verschiedenen Anlässen erweitern Sie den Fundus an mitzuschleppenden Gegenständen, doch genauso wichtig sind die 16 Zaubersprüche. Sie dürfen bereits beim ersten Rätsel Ihre magischen Fähigkeiten einsetzen und benötigen dafür noch nicht einmal irgendwelche Zaubertränke oder sonstigen Firlefanz. Per einfachem Mausklick lassen sich so Schlösser öffnen oder Geister beschwören. An der richtigen Stelle eingesetzt, bewirkt die Magie manch positive Überraschung und verbessert die Chancen auf ein Wiedersehen mit Ihrer verschollenen vierarmigen Freundin Tiche. Ihretwegen hatten Sie sich ursprünglich auf das Abenteuer eingelassen, denn die größten Verrücktheiten begehen Männer ja bekanntermaßen wegen der Frauen. (tw)

**Thomas Werner** ★★★★

**Dieses Adventure läßt die Gefühle hin und her schwanken wie ein Taifun ein Schiff auf hoher See. Hat man sich erst einmal auf das ungewohnte Ambiente eingelassen, dann spielt man die ersten Stunden mit wachsender Neugier. Schließlich ist die Hintergrundgrafik stilvoll gestaltet und die Musik atmosphärisch stark. Hinzu kommt eine einsteigerfreundliche Hilfefunktion, die fast schon zum Schummeln verführt.**

**Bedauerlicherweise erreicht das Rätselniveau nicht ganz diese Güte. Manche Zusammenhänge wirken arg konstruiert, und die Dialoge hätten etwas mehr Feinschliff verdient. Auch die Bedienung hat ihre kleinen Tücken. Ein Interface, bei dem man derart umständlich die Befehle aussuchen muß, sollte inzwischen der Vergangenheit angehören. Glücklicherweise muß man nicht nach pixelgroßen Gegenständen suchen, wie dies in anderen Spielen der Fall ist. Die Story ist letztlich konventioneller, als das wunderliche Brimborium auf den ersten Blick vermuten läßt. Doch man kann Liath einen gewissen Charme nicht absprechen. Mir jedenfalls hat es durchaus Vergnügen bereitet, mich auf diese seltsame Welt einzulassen.**

- \+ Faszinierende Atmosphäre
- \+ Gute Hilfefunktion
- – Umständliche Bedienung
- – Wenig Neues an der Rätselfront


Liath

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Project Two Interactive | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | – | | |

PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 60 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 40 | Multi-Player: | – |

Spielspaß: 64

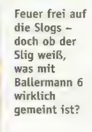
GOLD PLAYER

Action-Adventure für Profis

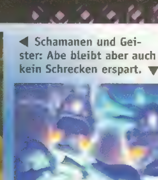
# Oddworld: Abe's Exoddus



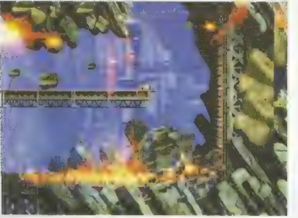

**Alle lieben Abe: Selbst die Geister seiner Urahnen erscheinen bei einer Party, die zu Ehren des kleinen Mudokaners stattfindet, und bitten ihn um Hilfe. Denn in »Oddworld: Abe's Exoddus« schrecken die profitsüchtigen Glukkonen nicht einmal vor den Gebeinen längst verstorbener Helden zurück.**

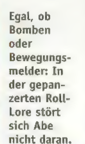

Feuer frei auf die Slogs – doch ob der Slig weiß, was mit Ballermann 6 wirklich gemeint ist?

Gut gemeint, doch schlecht gemacht: Ein freundlicher Schulterklopfer eines Schamanen, und schon stürzt Abe bei der Feier anläßlich der Schließung der Rupture Farms vom Podium und landet unsanft auf dem Hinterkopf. Noch leicht umnebelt, erscheinen ihm merkwürdig aussehende Typen mit stechenden Augen, die etwas von Knochen und Glukkonen murmeln. Moment, haben die gerade etwas von Necrum gesagt? Das ist doch die uralte Grabstätte längst ausgestorbener Mudokanerstämme – sollte dort etwas nicht mit rechten Dingen zugehen? Grund genug für Abe und fünf seiner Freunde, einmal nachzusehen, ob an der Geschichte etwas dran ist.


◀ Schamanen und Geister: Abe bleibt aber auch kein Schrecken erspart. ▼

So beginnt »Oddworld: Abe's Exoddus«, der Nachfolger von »Oddworld: Abe's Oddysee«. Unscheinbar zweidimensional, doch mit sagenhaft schicken Grafiken und großer Spieltiefe ausgestattet, rettete Abe im letzten Jahr 99 Kollegen aus den Rupture Farms. Jetzt sind es gleich 300 Jungs, die der blaugrüne Tollpatsch in die Freiheit führen muß. Die Glukkonen lassen nämlich nicht nur zahlreiche Sklaven nach den Knochen von Abes Ahnen buddeln, eine weitere Zutat für das SoulStorm-Brew sind Tränen quicklebendiger Mudokaner. So kann das nicht weitergehen!




Egal, ob Bomben oder Bewegungsmelder: In der gepanzerten Roll-Lore stört sich Abe nicht daran.

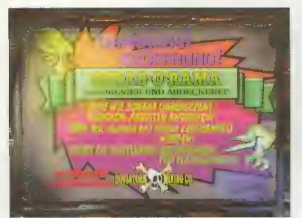
## Gemischte Gefühle

Abe's Exoddus basiert auf der Spiel-Engine des Vorgängers: Der kleine Mudokaner stapft, schleicht und rennt mit seinen Freunden durch bildweise umschaltende Szenen, immer auf der Hut vor zahlreichen Feinden. Erspäht er versklavte Genossen, lotst er sie per Zuruf zu einem Vogelportal, das sie zurück in die Freiheit teleportiert. Das ist mitunter trickreich: Blinde Minenarbeiter hören Abe zwar, doch sie sehen es natürlich nicht, wenn zwischen ihnen und ihm ein tiefes Loch gähnt – ein

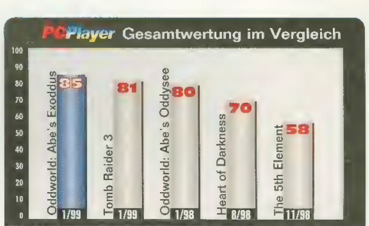





Spiele-Test



In der Landschaft stehen neben zahlreichen Hilfeschildern immer wieder groteske Tafeln wie diese herum.




Abe's Exoddus bietet durch erweiterte Kontrollmöglichkeiten deutlich mehr spielerische Tiefe als der um fünf Punkte abgewertete Vorgänger Abe's Oddysee – trotz gleicher Grafik-Engine. Die von Tomb Raider 3 kann hingegen ihr Alter trotz spärlich gesäter Verbesserungen nicht verbergen. Das Knuddel-Epos Heart of Darkness ist weder grafisch noch spielerisch auf der Höhe der Zeit und allenfalls Genre-Einsteigern zu empfehlen. Die Filmumsetzung The 5th Element überzeugt trotz moderner 3D-Engine nur Hardcore-Filmfans.

rechtzeitig gerufenes »Warte!« bewirkt da wahre Wunder ... Die »Gamespeak«, also die von Ihnen aktivierte Spielsprache, enthält übrigens dieses Mal keine Pfiffe oder Furzgeräusche. Statt dessen umfaßt Abes Wortschatz neue Sätze wie »Ihr alle!« oder »An die Arbeit!«, denn etliche Maschinen und Schalter müssen gleich von mehreren Personen bedient werden. Außerdem im Repertoire: ein tröstendes Wort samt Kopfkraulen. Denn die Mudokaner zeigen jetzt Gefühle, sie können deprimiert, wütend, albern oder krank sein. In den ersten beiden Fällen hilft eine nette Entschuldigung, eine herzhafte Backpfeife kuriert die Albernheit, doch was tun, wenn Abes fünf Freunde nach einem kräftigen Schluck SoulStorm-Brew apathisch in der Ecke sitzen? Die Rettung kommt aus dem Jenseits: Schafft es Abe, alle von den Glukkonen eingesperrten Seelen der Mudanchee- und Mudomo-Stämme zu befreien, erhält er im Gegenzug ein Mittelchen, mit dem die Jungs ihren Kummer los werden. Und dann geht es den Glukkonen an den Kragen.

## Der kleine Horrorladen

Doch im Unterholz fängt die Arbeit erst richtig an: Zahlreiche alte und neue Bekannte würden die Mudokaner am liebsten zwischen ihre Beißer bekommen. Während die fiesen Scrabs die Gräber der kriegerischen Mudanchees bewachen, machen das die feigen Paramiten bei den eher friedlichen Mudomos. Wir erinnern uns: Mit seinem mystischen Singsang, dem Chanten, übernimmt Abe den Geist dieser Wesen und steuert sie kraft seines Willens. Neben vertrauten Gestalten (Sligs, Slogs und Glukkonen sind auch wieder mit dabei) begegnen Sie neuerdings auch den wurmartigen Fleeche und ihrer Jungbrut, den Slurgs. Treten Sie versehentlich auf einen der lieben Kleinen, ziehen die Eltern Sie erbost mit ihren langen, klebrigen Zungen in ihr gefräßiges Maul. Zum Glück gelten die Slurgs bei den Paramiten als Delikatessen, und auch die Scrabs trampeln das Gewürm gerne zu Brei. Sligs tauchen gleich in dreifacher Form auf: kriechend (wehrlos), laufend (mit einem handlichen Maschinengewehr in der Hand) und fliegend (mit Bomben bewaffnet). Abe schlägt sie alle in seinen Bann, genau wie erstmalig sogar die Glukkonen. Und es gibt viel zu tun: Im Rahmen der Rettungsaktion müssen Schalter umgelegt,



Jetzt muß jeder Schritt sitzen: Oben schlafen die Fleeche, unten kreucht die Slurg-Brut herum.

Stupid Paramite Tricks, heute im Programm: Spring an den Ring und hol mir den Aufzug!

**Thomas Werner** ★★★★

Rolands Lobeshymnen in Ehren – doch was sich in Abe's Exoddus so alles an Feinden tummelt, geht manchmal auf keine Kuhhaut. Da komme ich mir besonders in den Gräbern von Necrum fast schon wieder wie bei einem Strategiespiel vor, so minutiös muß dort alles geplant werden, bevor die entsprechenden Gegner übernommen werden. Schade übrigens auch, daß trotz gelegentlicher Verzweigungen eine freie Rückkehr in bereits besuchte Abschnitte nicht möglich ist: Die Geschichte läuft sehr linear ab.
Wirklich schön sind jedoch die Grafik und die witzigen Zwischensequenzen. Auch die Online-Anleitung in Form von Schildern, die Abe im Spiel studieren sollte, kommt nie oberlehrerhaft daher. Ich frage mich nur langsam, warum wir immer bloß Mudokaner-Männer zu Gesicht bekommen – klonen die Männer sich am Ende, weil ihre Frauen schon alle ausgestorben sind, oder leben sie so unter dem Pantoffel, daß sie stets die Drecksarbeit für die Mudokanerinnen erledigen müssen?

- + Gediegene Präsentation
- + Abwechslungsreiche Welten
- + Schilder als Online-Anleitung
- – Herausfordernd schwer
- – Relativ linear






Gewußt, wie: Durch einen genau abgepaßten Sprint und einen Sprung in die Transportröhre kann Abe die eingeschlossenen Seelen befreien.

Fleischsägen deaktiviert, Aufzüge herbeigeholt oder Bomben entschärft werden. Letzteres entweder per Hand, mit einem mutig geworfenen Stein oder mit einer weiteren Neuerung, dem explosiven Furz. Eine rollende, kugelsichere Lore walzt ebenfalls Mensch und Maschine rückstandsfrei nieder. Außerdem wieder im Programm: die Macht von Shrykull, mit deren Hilfe sich Abe in eine blitzeschleudernde Furie verwandelt, und die Ringe der Unsichtbarkeit – sehr praktisch bei sonst unüberwindbaren Gegnermassen.

### Frisch gespeichert ist halb gewonnen

Erfeulich: Die Speicherfunktion wurde kräftig überarbeitet. Die F5-Taste aktiviert eine Quicksave-Funktion der aktuellen Szene; beim nächsten Ableben startet Abe an dieser Position, die per F6-Taste ebenfalls und zu jeder gewünschten Zeit wieder auf dem Monitor erscheint. Anders als beim Vorgänger klappt das reguläre Speichern nun an wirklich jeder Stelle, nicht erst nach einem besonders hakeligen Abschnitt. Allerdings ohne einen selbst eingegebenen Namen, sondern nur unter der internen Szenennummer. Das führt dazu, daß eine neuere Ausgabe ein und derselben Umgebung die ältere überschreibt.

Die erweiterten Sicherungsfunktionen sind auch dringend nötig, denn der Exoddus-Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne. So gibt es gelegentlich immer noch wahre Renn- und Spring-Orgien, in denen Abe besser nicht anhalten und überlegen sollte, ob er daheim das Licht ausgemacht hat. Doch im Normalfall ist kluges Kombinieren angesagt, das teilweise fast schon »Commandos«-artige Züge annimmt, frei nach dem Motto »Welchen Paramite bewege ich jetzt wohin?«.

Die umwerfende Grafik samt der edel eigearbeiteten Zwischenseqenzen spricht für sich selbst, im Hintergrund erklingt düster-unheilsverkündende Musik. **(ra)**




◀ Neulich, in der Brauerei: Abe sollte die Mudokaner schnellstens von der Fleischsäge weglotsen.



Treffer! ▶ Mit der Macht von Shrykull zerstört Abe Bomben mit bloßer Hand.

**Roland Austinat** ★★★★★

Schon verrückt: Trotz 2D-Grafik und ganz ohne Scrolling macht Abe's Exoddus mir mehr Spaß als so mancher moderne 3D-Titel. Die Motivation, einen schwierigen Abschnitt zu meistern, ist hoch wie selten bei einem Spiel zuvor. Selbst während des Artikelschreibens konnte ich nicht anders: Abe mußte immer mal wieder in unbekannte Gebiete, die ja immerhin doppelt so groß wie im ersten Teil sind. Die neuen Feinde des Mudonkaners könnten einem Gemälde von Hieronymus Bosch entsprungen sein – was sicher nicht schlecht ist, zartbesaiteten Zeitgenossen allerdings die eine oder andere Schrecksekunde einjagen dürfte. Daran ist nicht zuletzt die überraschend lospolternde, gruselige Musik »schuld«.

Mich stört bei Abes neuen Abenteuern jedoch die Übersetzung, bei der noch immer Sand im Getriebe zu sein scheint. Warum heißen die Mudokaner auf dem Bildschirm Mudokans wie im englischen Original? Bill Clinton samt Gemahlin sind ja auch keine Americans, sondern Amerikaner. Außerdem klingt mir die Stimme von Freund Abe dieses Mal einen Tick zu tuntenhaft. Doch das sollte es schon gewesen sein: Daumen drücken, daß Oddworld: Munch's Oddysee noch 1999 fertig wird.

- + Ausgebaute Gamespeak
- + Speicherfunktion
- + Umwerfende Grafik
- + Herausfordernd schwer
- − Ich hasse Slurgs!
- − Und Fleeche!

**Oddworld: Abe's Exoddus**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Oddworld Inhabitants/ GT Interactive | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 64 MByte RAM, Gamepad |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | – | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 80 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 90 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 85**



Spiele-Test

# Die Creme de la Game!

## Die Spiele-Highlights '98 aus 11 Genres in einem Heft!




522 gebrochene Joysticks, 6 implodierte Monitore, 4 komplett ruinierte PCs und 3 Sehnenscheidenentzündungen – das Ergebnis unserer 12monatigen Suche nach den absoluten Spielehighlights! Doch es hat sich gelohnt: Im neuesten **PC PLAYER Sonderheft** haben wir jetzt für Sie die Creme de la Creme aus allen Game-Genres zusammengepackt – auf Grafik, Sound, Atmosphäre und Spaßfaktor getestet! Und während Sie nochmal eintauchen in die wilde Spiele-Welt des letzten Jahres und sich von den Top-Hits 1998 mitreißen lassen, müssen wir uns erstmal erholen...

**Holen Sie sich noch heute den ultimativen Rückblick auf ein starkes Spielejahr!**

Die Game-Charts für jedes Genre:
• Action • Strategie • Simulation • Fußball
• Rollenspiele • Weltraum Action
• Wirtschaftssimulation




**Ab 9.12. im Handel!**

**Ja, dieses Sonderheft will ich sofort haben!** Bitte schicken Sie mir das PC PLAYER Sonderheft "Spiele-Highlights 1998" zum Sparpreis von 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift CPP91

**Bitte ausgefüllten Coupon an**
PC PLAYER, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken,
an 089/200 281 22 faxen oder
per E-Mail unter weka@csj.de
bestellen.

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Mana – Der Weg der schwarzen Macht

**Ein Rollenspiel, das viel lieber ein Echtzeit-Strategiespiel wäre, schickt Sie als Zauberlehrling in den Kampf gegen das Böse.**





Heißer Kampf auf schmalen Stegen: Bei den Gefechten wird viel gezaubert.

Mit der lieben Verwandtschaft hat man schon seine Mühe: Da entschließt man sich, mal wieder bei seinem verschrobenen Onkel auf dessen abgeschiedener Insel zum Fünfuhrtee vorbeizuschauen, und was entdeckt man: Der Gute ist nicht daheim, nur ein anhänglicher Rabe krächzt penetrant, während Sie ein seltsames Gefährt betrachten, das mitten im Studierzimmer steht. Wagemutig steigt man in die wackelige Gondel, nur um in einer völlig fremden Welt wieder aufzuwachen. Magier durchstreifen die Gegend und verwüsten mit ihren Untotenhorden ganze Landstriche. Sagengestalten wie Faune und Einhörner tummeln sich in dunklen Wäldern, und Ortschaften liegen wie ausgestorben in stillen Tälern.

Gut, daß Sie den Zauberstab aus Onkels Wohnturm dabei haben, denn hier hilft bloß Magie. Aus den Zutaten, die Sie im weiteren Verlauf der Handlung finden, können Sie durch Kombination bis zu 60 Zaubersprüche erzeugen. Anfangs beschränkt sich Ihr Repertoire jedoch auf drei schlappe Klassiker.

Die ersten Missionen der Kampagne sind als Tutorial gestaltet, in dem der vorwitzige Rabe Sie Schritt für Schritt in den Umgang mit Maus und Zauberstab einweist. Außerdem begegnet man während seiner Reise einigen anderen Personen, die in automatisch ablaufenden Gesprächen Hinweise zum Aufenthaltsort des Onkels geben. Zudem schließt sich Ihnen vorübergehend der ein oder andere computergesteuerte Charakter an, auf dessen Verhalten man allerdings keinen Einfluß hat.

Sie wandern durch drei verschiedene Welten, die drei klassischen Mythenkreisen entsprechen. In der griechischen Umgebung sind die Gebäude nach antikem Vorbild gestaltet, während die mittelalterlichen und keltischen Behausungen deutlich trister



Die automatisch ablaufenden Gespräche geben in der Kampagne den Fortgang der Handlung wieder

wirken. Jede Welt ist in mehrere Gegenden unterteilt, die jeweils für eine Mission stehen. Die zu lösenden Aufgaben beschränken sich meist darauf, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder eine Person aufzustöbern, wobei sich Ihnen ungnädig gesinnte Magier und deren Geschöpfe in den Weg stellen.

## Schwarze Magie

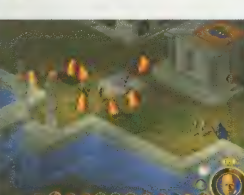
Nur unter dem Einsatz magischer Kräfte hat man eine Chance gegen die Mächte der Finsternis. Natürlich kann man Heilzau-



Die magischen Zutaten können für jeweils drei verschiedene Zauber verwendet werden.

ber verwenden, aber viel wichtiger sind die aggressiven Komponenten der Zauberkunst. Blitzschlag, Feuerbälle und giftige Stechfliegen gehören zum Handwerkszeug eines guten Zauberlehrlings. Fortgeschrittene dürfen bis zu 20 unterschiedliche Kreaturen erzeugen. Neben Skeletten, Trollen und Faunen werden Höllenhunde immer wieder gerne genommen. Die diversen Monster haben ihre eigenen Vor- und Nachteile. Manche sind besonders geeignet für den Nahkampf, andere sind besonders schnell, feuern aus der Entfernung Geschosse ab, oder sie sind zwar besonders leicht zu beschwören, aber dafür kleine Feiglinge. Alle diese Aktionen kosten magische Energie, das sogenannte Mana. Davon haben Sie anfangs nicht viel, können es allerdings an bestimmten Punkten regenerieren. In Vertretung kann man auch eine seiner Kreaturen an solch einem Ort plazieren – die Zauberkraft wird dann per Fernübertragung an Sie überwiesen. Im Kampf spielen diese Mana-Tankstellen eine Schlüsselrolle, da nur der gewinnt, der ständig Nachschub an kostbarer Zauberkraft erhält. Es empfiehlt sich daher, an diesen entscheidenden Stellen mehrere Wachen abzustellen, um sie nicht in die Hände der Gegenseite fallen zu lassen.

Ihre Geschöpfe schicken Sie in Echtzeit-Manier per Rahmen und Mausklick in der Gegend herum. Auf diese Weise können Sie rasch die Umgebung erkunden und wichtige Gegenstände aufstöbern. Oft sind solche Funde nämlich immens wichtig, um kleine Rätsel zu lösen. Mit anderen Objekten können Sie Untote ruhigstellen oder Höllenhunde in Schoßhündchen verwandeln. Siebenmeilenstiefel lassen Sie an Fallen vorbeirasen. Mit der Zeit erhält man Erfahrungspunkte, die auf mehrere Eigenschaften verteilt werden können. Um verlorene Lebensenergie wiederzugewinnen, sollte Ihr Alter ego gefundene Nahrungsmittel verspeisen.



Einige Missionen spielen anscheinend im antiken Griechenland.

Per Knopfdruck decken Sie die Dächer der Häuser ab und lugen hinein, um zu erkennen, was sich in den Räumen verbirgt. Neben der Kampagne gibt es 39 Karten, auf denen Sie gegen mehrere computergesteuerte Gegner oder menschliche Mitspieler antreten können. Die Schwierigkeitsstufe läßt sich einstellen, so daß auch erfahrene Magier noch herausgefordert werden. Programmiert wurde Mana übrigens vom gleichen Team, das die ersten drei Teile der »X-COM«-Reihe entworfen hatte, einer rundenbasierten Alienhatz. **(tw)**

## Thomas Werner ★★★★

Ich habe erst einmal schlucken müssen, als ich Mana für diesen Artikel in ein Genre einordnen sollte. Die Entwickler betrachten es als Echtzeit-Strategiespiel, und das sicherlich auch aus dem Grund, weil sich derzeit solche Spiele besser verkaufen als Rollenspiele. Natürlich gibt es viele Kämpfe, aber das ist bei Might & Magic, Fallout und Ultima nicht anders. Ungewöhnlich, wenn auch nicht einzigartig, ist allerdings die große Menge an einzusetzenden Kämpfern und die Steuerung in Command & Conquer-Manier. Dadurch wird Mana jedoch nicht zu einem Überflieger. Für ein Rollenspiel gibt es zu wenig Interaktion in dem sowieso zu geradlinigen Ablauf. Der taktische Part ist solide und verfügt über eine halbwegs funktionierende Einheiten-Intelligenz. Bei Titeln wie Rage of Mages hat man allerdings schon ähnliches gesehen. Selbst das hübsche Magiesystem ist in dieser Form nicht neu.

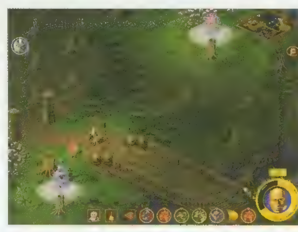
Mana ist schmackhafte Kost mit einer leichtverdaulichen Handlung, gewürzt mit vielen Kampfeinlagen und wenigen Rätseln. Kurz und gut: Rollenspiel light für den kleinen Spieltrieb zwischendurch. Und als solches macht es durchaus Spaß.

+ Echtzeit-Kämpfe mal anders

+ Hübsches Magiesystem

– Optisch unbefriedigend

– Zu wenig Tiefe



Immens wichtig ist es, die Mana-Generatoren zu besetzen.



**Mana – Der Weg der schwarzen Macht**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Virgin Interactive |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch (Deutsch geplant) |
| Multi-Player: | 1-4 (Nullmodem, Netzwerk, Internet) |
| 3D-Karten: | – |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/233, 64 MByte RAM |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 68**

# PREISWERT + SCHNELL + ZUV





Bestelltelefon
06403-905010
Bestellfax
06403-905020


## GRAFIKKARTEN

| ELSA | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Winner 1000 T2D | 2-E / Trio 64V2/DX | 99,- | |
| Winner 2000 Office | 4-SG / Permedia II | 209,- | 219,- |
| Winner 2000 Office | 8-SG / Permedia II | 279,- | 279,- |
| Erazor LT | 8-SD / RIVA 128 ZX | | 139,- |
| Erazor II | 16-SG / RIVA TNT | 319,- | 329,- |
| Victory II | 16-SG / VooDoo BS | | 269,- |
| Speichererweiterung für Winner 2000 (4-SG) 69,- | | | |

**ELSA Erazor LT**

8 MB SD-RAM
RIVA 128 ZX
AGP-Version
**139,-**

| MATROX | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Productiva OEM | 8-SD / MGA G100 | | 129,- L |
| Productiva | 8-SD / MGA G100 | | 149,- L |
| Mystique OEM | 8-SD / MGA G200 | | 209,- L |
| Mystique | 8-SD / MGA G200 | | 249,- |
| Millennium G200 OEM | 8-SD / MGA G200 | | 369,- |
| Millennium G200 | 8-SD / MGA G200 | | a.A. L |
| Millennium G200 OEM | 8-SG / MGA G200 | | 219,- |
| Millennium G200 | 8-SG / MGA G200 | | 259,- L |
| Marvel / TV | 8-SD / MGA 200 | 449,- L | 449,- L |
| Speicher für Mystique + Millennium | | a.A. L | |

| DIAMOND | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Speedstar A50 | 8-SD / SIS 6226 | | 99,- |
| Viper V330 +Spiele | 4-SD / RIVA 128 | | 139,- |
| Viper V550 | 16-SD / RIVA TNT | a.A. L | 289,- |
| Fire GL 1000 pro | 8-SG / Permedia II | 229,- | 259,- |
| Monster Fusion | 16-SD / VooDoo BS | 279,- L | |

**Viper V550**

16 MB SD-RAM
RIVA TNT
AGP-Version
**289,-**

| ATI | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| 3D Charger | 2-E / 3D Rage II | 69,- | |
| 3D Charger | 4-E / 3D Rage II | 79,- | 89,- |
| XPERT 98 | 8-SD / 3D Rage Pro | | 99,- |
| XPERT@Work | 4-SG / 3D Rage Pro | 114,- | 119,- |
| XPERT@Work | 8-SG / 3D Rage Pro | 159,- | 169,- |
| XPERT@Play / TV | 4-SG / 3D Rage Pro | 114,- | 134,- |
| XPERT@Play / TV | 8-SG / 3D Rage Pro | 159,- | 159,- |
| XPERT@Play 98 | 8-SG / 3D Rage Pro | | 159,- |
| Wonder / TV | 4-SG / 3D Rage Pro | a.A. | a.A. |
| Wonder / TV | 8-SG / 3D Rage Pro | 249,- | 229,- |
| Speichererweiterung für XPERT (4-SG) | | 69,- | |
| TV Tuner | | 119,- | |

| STB | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Nitro (mit MPEG-Dec.) | 4-RD / MPact-2 | | 179,- |
| Velocity | 8-SG / RIVA 128 ZX | | 119,- |
| Velocity / TV | 8-SG / RIVA 128 ZX | | 219,- |
| LightSpeed | 16-SG / VooDoo BS | | 229,- |
| Velocity 4400 | 16-SD / RIVA TNT | | 249,- |
| Velocity 4400 / TV | 16-SG / RIVA TNT | 289,- | 289,- |

| GUILLEMOT | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Maxi Gamer Phoenix | 16-SG / VooDoo BS | 239,- | 239,- |
| Maxi Gamer Phoenix | 16-SG / VooDoo BS | 289,- | 289,- |

| HERCULES | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Terminator Video | 2-E / Trio 64V+ | 54,- | |
| Terminator 64/3D | 4-E / Virge 3D | 74,- | |
| Terminator 128 GLH | 8-SG / Trio 3D | | 89,- |
| Terminator 2x/i | 8-SD / Intel i740 | | 109,- |
| Term. Beast OEM | 8-SD / Savage 3D | | 159,- |
| Term. Beast /TV | 8-SG / Savage 3D | | a.A. L |
| Term. Beast /TV | 8-SG / Savage 3D | | a.A. L |
| Term. Beast | 8-SD / Savage 3D | | 199,- |
| Dynamite 3D/GL | 4-SG / Perm.+ Gint | 159,- | 179,- |
| Dynamite 3D/GL | 8-SG / Perm.+ Gint | 179,- | 189,- |
| Dynamite TNT | 16-SD / RIVA TNT | | 289,- |
| Thriller 3D | 4-SG / V2200TM | 119,- | 109,- |
| Thriller 3D | 8-SG / V2200TM | | 149,- |
| Thriller 3D / TV | 8-SG / V2200TM | 189,- | 189,- |

| CREATIVE LABS | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| Graphic Blaster | 4-SG / Permedia II | 79,- | 79,- |
| Graphic Blaster | 16-SD / RIVA TNT | | 299,- |
| 3D Blaster | 16-SD / VooDoo BS | 229,- | |
| 3D Blaster OEM | 16-SD / VooDoo BS. | 199,- | 219,- |

| Diverse | MB / Chip | PCI | AGP |
|---|---|---|---|
| VGA 3DX | 4-E / Virge/DX | 59,- | 59,- L |
| ANUBIS Typhoon 3D | 6-E / VooDoo RUSH | 99,- | |
| ANUBIS Typhoon 3D | 16-SG / VooDoo BS | 219,- | |
| MIRO HighScore Pro | 16-SD / VooDoo BS | | 249,- L |
| ASUS V3400 | 16-SD / RIVA TNT | | 299,- L |

**GUILLEMOT**
**Maxi Gamer Phoenix**

16 MB SG-RAM
VooDoo Banshee

AGP oder PCI-Version **239,-**

inkl. Half Live (OEM), Tonic Trouble (OEM), F1 Racing **289,-**

| 3D-Zusatzkarten | MB / Chip | PCI |
|---|---|---|
| DIAMOND Monster 3D | 4-E / VooDoo | 159,- |
| DIAMOND Monster 3D II | 8-E / VooDoo II | 209,- |
| DIAMOND Monster 3D II | 12-E / VooDoo II | 249,- |
| DIAMOND Monster 3D II XL | 8-E / VooDoo II | 239,- |
| DIAMOND Monster 3D II XL | 12-E / VooDoo II | 279,- |
| ANUBIS Typhoon 3D MAX | 4-E / VooDoo | 119,- |
| ANUBIS Typhoon 3D MAX II | 12-E / VooDoo II | 199,- |
| GUILLEMOT Maxi Gamer 3D II | 12-E / VooDoo II | 229,- |
| C.LABS 3D Blaster | 12-E / VooDoo II | 229,- |
| STB Blackmagic 3D | 12-E / VooDoo II | 289,- |

**Monster 3D II**

DIAMOND
3D Zusatzkarte
12 MB EDO-RAM
VooDoo II
**249,-**

| TV-KARTEN | Typ | DM |
|---|---|---|
| HAUPPAUGE WinTV Primio | PCI | 164,- |
| HAUPPAUGE WinTV PCI | PCI | 219,- |
| HAUPPAUGE WinTV Radio/TV | PCI | 259,- |
| HAUPPAUGE WinTV Cam | PCI | 409,- L |
| ANUBIS Typhoon TV Tuner | PCI | 119,- |
| PINNACLE [illegible] Video TV pro | PCI | 279,- |

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## CPUs / RAM

CPU- / RAM-Preise sind Tagespreise!

| IDT | | normal | "boxed" |
|---|---|---|---|
| WinChip C6™ | 180 MHz | 79,- | 99,- |
| WinChip C6™ | 200 MHz | 99,- | 119,- |
| WinChip C6™ | 225 MHz | 109,- | 129,- |
| WinChip C6™ | 240 MHz | 129,- L | 149,- L |
| WinChip 2 3D™ | 200 MHz | 139,- L | 159,- L |
| WinChip 2 3D™ | 240 MHz | 149,- L | 169,- L |

| AMD | | normal | "boxed" |
|---|---|---|---|
| K6® | 266 MHz | a.A. | a.A. |
| K6®-2 3DNow!™ | 266 MHz | 169,- | 189,- |
| K6®-2 3DNow!™ | 380 MHz | a.A. L | a.A. L |
| K6®-2 3DNow!™ | 400 MHz | a.A. L | a.A. L |

**AMD K6®-2 3DNow!™**

| | normal | "boxed" |
|---|---|---|
| 300 MHz | 184,- | 204,- |
| 333 MHz | 209,- | 229,- |
| 350 MHz | 269,- | 289,- |

| ORIGINAL-INTEL | | normal | "in-a-box" |
|---|---|---|---|
| Pentium® | 233 MHz MMX™ | 219,- | |
| Celeron® | 300 MHz | 179,- | 199 L |
| Celeron® A | 300 MHz | 219,- | 239,- |
| Celeron® | 333 MHz | 249,- | 269 L |
| Pentium® II | 333 MHz | 439,- | 469,- |
| Pentium® II | 350 MHz | 499,- L | 529,- |
| Pentium® II | 400 MHz | 729,- | 759,- |
| Pentium® II | 450 MHz | 1.129,- | 1.153,- |

"in-a-box": Original verpackte intel Pentium®-CPU mit Hightech-Lüfter und Echtheitszertifikat.
Wir sind autorisierter intel-Prozessor-Integrator.

| IBM/CYRIX | normal | "boxed" |
|---|---|---|
| 6x86MX™ 266+ | 119,- | 139,- |
| 6x86MX™ 300+ | 129,- | 149,- |
| 6x86MX™ 333+ | 199,- L | 219,- L |

"boxed": Von uns verpackte CPU mit passendem Hightech-Lüfter und Wärmeleitpaste.

| CPU-Zubehör | DM |
|---|---|
| Lüfter für Celeron® | 19,- |
| Lüfter für Pentium® II bis 333 MHz | 29,- |
| Lüfter für Pentium® II ab 350 MHz | 39,- |
| Papst-Lüfter für Sockel 7 CPUs | 49,- |
| Papst-Lüfter mit Tacho für Celeron® | 59,- |
| Papst-Lüfter mit Tacho für Pentium® II | 59,- |
| Wärmeleitpaste für CPUs | 5,- |

| RAM - PC | | | | DM |
|---|---|---|---|---|
| SIMM ohne Parity | 4 MB | 60/70 ns | 30-Pin | 24,- |
| Adapter SIMM auf PS/2 Steckplatz, tief | | | | 9,- |
| PS/2 EDO / FP | 8 - 32 MB | 60 ns | 72-Pin | a.A. |
| DIMM PC-66 | 32 MB | 10 ns | 168-Pin | 79,- |
| DIMM PC-66 | 64 MB | 10 ns | 168-Pin | 169,- |
| DIMM PC-66 | 128 MB | 10 ns | 168-Pin | 329,- |
| DIMM PC-66 ECC | 32 MB | 10 ns | 168-Pin | 99,- |
| DIMM PC-66 ECC | 64 MB | 10 ns | 168-Pin | 199,- |
| DIMM PC-66 ECC | 128 MB | 10 ns | 168-Pin | 399,- |
| DIMM PC-100 | 32 MB | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DIMM PC-100 | 64 MB | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DIMM PC-100 | 128 MB | [illegible] | 168-Pin | 379,- |
| DIMM PC-100 | 256 MB | 7/8 ns | 168-Pin | a.A. |
| DIMM PC-100 ECC | 64 MB | 7/8 ns | 168-Pin | 199,- |
| DIMM PC-100 ECC | 128 MB | 7/8 ns | 168-Pin | 419,- |
| DIMM PC-100 ECC | 256 MB | 7/8 ns | 168-Pin | a.A. |

PC-66 SD-RAM ist geeignet für Mainboards mit bis zu 66 MHz Bustakt, PC-100 für Boards mit bis zu 100 MHz. Wenn Sie weitere Fragen haben, rufen Sie uns einfach an.

## MAINBOARDs

| ASUS | Chip | RAM | ATX | AT |
|---|---|---|---|---|
| P5A | ALI | 2/4 | 169,- | 159,- |
| P2L97 | PII-LX | 2/3 | 189,- | 179,- |
| P2L97S+2940UW | PII-LX | 2/3 | 353,- | |
| P2B | PII-BX | 2/3/4/5 | 259,- | |
| P2BS+2940U2W | PII-BX | 2/3/4/5 | 589,- | |
| P2BLS+2940U2W | PII-BX | 2/3/4/5 | 669,- | |

**ASUS P5A**

Sockel-7 Mainboard,
ALI-Chipsatz,
AT-Format
**159,-**

| TYAN | Chip | RAM | ATX | AT |
|---|---|---|---|---|
| Turbo TX | TX | 1/2/4 | 129,- L | |
| Tomcat IV | HX | 1 | | 199,- |
| Tomcat IV | HX | 1 | DUAL | 249,- |
| Trinity | VIA | [illegible] | | 199,- |
| Cub [illegible] | PII-EX | 2 | 209,- | |
| Cub [illegible] | PII-LX | 2 | 209,- | |
| Tigercub 100 +S8 | PII-LX | 2/3/4/5 | 299,- | MICRO-ATX |
| Thunder [illegible] | PII-LX | 2/3 | 399,- | DUAL |
| Tsunami | PII-BX | 2/3/4/5 | 239,- | 269,- |
| Tiger 100 | PII-BX | 2/3/4/5 | 439,- | DUAL |
| Thunder [illegible] | PII-BX | 2/3/4/5 | 659,- | DUAL |
| Thunder [illegible] | PII-GX | [illegible] | 949,- | DUAL |
| Thunder [illegible] | PII-GX | [illegible] | 1349,- | DUAL |

| GIGABYTE | Chip | RAM | ATX | AT |
|---|---|---|---|---|
| 5AX | ALI | 2/4 | 139,- | |
| 5VX | VIA | 2/4 | a.A. L | |
| 586SG100 | SIS | 2/3/4/5 | | 139,- |
| 686LX3 | PII-LX | 2/3 | 159,- | |
| 686LX4 | PII-LX | 2/3 | 169,- | |
| 686BA | PII-BX | 2/3/4/5 | | 209,- |
| 686BXC | PII-BX | 2/3/4/5 | 209,- | |
| 686BXE | PII-BX | 2/3/4/5 | 223,- | |
| 686BXD | PII-BX | 2/3/4/5 | 309,- | DUAL |
| 686BXU+2940U2W | PII-BX | 2/3/4/5 | a.A. | |
| 686BXS+2940UW | PII-BX | 2/3/4/5 | a.A. | |
| 686BXDS+2940UW | PII-BX | 2/3/4/5 | a.A. | DUAL |

| IWILL | Chip | RAM | ATX | AT |
|---|---|---|---|---|
| XA100 | ALI | 2/4 | 139,- | |
| P55XUW+2940UW | TX | 1/2 | 249,- | |
| BD100 | PII-BX | 2/3/4/5 | 229,- | |
| BS100+2940UW | PII-BX | 2/3/4/5 | 499,- | |
| DBS100+3940UW | PII-BX | 2/3/4/5 | 739,- | DUAL |

| ELITEGROUP | Chip | RAM | ATX | AT |
|---|---|---|---|---|
| P5SD-B+ | VIA | 1/2/4 | | 149,- |
| P5VP-A+ | VIA | 1/2/4 | 159,- | |
| P6LX-A+ | PII-LX | 2/3 | 179,- | |
| P6BX-A+ | PII-BX | 2/3/4/5 | 239,- | |
| P6BX2-A | PII-BX | 2/3/4/5 | 499,- | DUAL |

2940 / 3940 = Adaptec SCSI-Controller OnBoard

Verwendbare Speichermodule (s. Spalte „RAM"):
1 = PS/2 FASTPAGE oder EDO
2 = DIMM SD-RAM PC-66
3 = DIMM SD-RAM PC-66 ECC
4 = DIMM SD-RAM PC-100
5 = DIMM SD-RAM PC-100 ECC

# „ANBIETER DES JAHRES"

Auf der CeBIT 1998 kam es heraus: die Leser der „PC Direkt" haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

# BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

# www.alternate.de

**Bestellannahme**
Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

**Abholung**
Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

**Bestelladresse**
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

**24h-Mailbox**
(ISDN + analog)
06403-92490

## CD-ROM

Intern Boxed +20,-

| CD-ROM ATAPI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 32x | CyberDrive | 74,- | 274,- |
| 32x | Lite On LTN 301 | 79,- | 279,- |
| 32x | Mitsumi FX 320 | 79,- | |
| 32x | NEC CDR 1901 | 94,- | 294,- |
| 32x | TEAC CD532E | 94,- | 294,- |
| 32x | Toshiba XM6302B | 94,- | 294,- |
| 34x | Asus CD-S340 | 94,- | 294,- |
| 36x | CyberDrive | 79,- | 279,- |
| 36x | Pioneer DR-744S | 99,- | 299,- |
| 36x | Pioneer DR704S Slot-In | 104,- | 304,- |
| 36x | Pioneer DR A14S Slot-In | 119,- | 319,- |
| 40x | Lite On LTN 382 | 94,- | 294,- |
| 40x | CyberDrive | 89,- | 289,- |
| 40x | ASUS CD-S400 | 119,- | 319,- |
| 40x | NEC CDR-3000 | 129,- | 329,- |

Externe ATAPI-Versionen werden mit allen Kabeln und Software zum Anschluß an die parallele Schnittstelle ausgeliefert!

**32x CD-ROM**
CyberDrive, ATAPI
**74,-**

| CD-ROM SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 14,4x | Toshiba XM 3801B | 99,- | 249,- |
| 20x | Plextor PX20 TSI | 159,- | 309,- |
| 24x | CyberDrive 24XS | 119,- | 269,- |
| 32x | Pioneer DR-566 | 129,- | 279,- |
| 32x | Pioneer DR-U06 Slot-In | 139,- | 289,- |
| 32x | NEC CDR 1910 | 149,- | 299,- |
| 32x | TEAC 532S | 149,- | 299,- |
| 32x | Toshiba XM 6201B | 169,- | 319,- |

| CD-ROM SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 32x | Plextor PX32 TSI (U-SCSI) | 189,- | 339,- |
| 32x | Plextor PX32 CSI (U-SCSI) | 299,- | 449,- |
| 36x | Pioneer DR-766 | 139,- | 289,- |
| 36x | Pioneer DR-716S Slot-In | 144,- | 294,- |
| 36x | Pioneer DR-U16S Slot-In | 149,- | 299,- |
| 40x | Plextor PX40TSI (U-SCSI) | 229,- L | 379,- L |

Externe SCSI-Versionen im CD-ROM CASE mit Audio-Ausgang.

**32x CD-ROM U-SCSI**
Plextor PX32 TSI
**189,-**

| CD-Wechsler ATAPI | | | intern |
|---|---|---|---|
| 8x | TEAC CD68E | (6-fach) | 139,- L |
| 16x | Nakamichi MJ5.16A | (5-fach) | 299,- L |

| CD-Wechsler SCSI | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| 16x | Nakamichi MJ5.16S | (5-fach) | 339,- | 489,- |

| DVD-Player ATAPI | | intern |
|---|---|---|
| 32x | Hitachi GD-2500 | 229,- |
| 32x | Toshiba SD-M1202 | 259,- |
| 32x | Guillemot DVD-ROM inkl. MPEG-Karte | 349,- |
| 32x | Philips DVD-532 inkl. MPEG-Karte | 599,- |

| DVD-Player SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 6/32x | Pioneer DVD-302 | 329,- | 479,- |
| | Guillemot Maxi DVD Theater MPEG-Karte | | 449,- |
| | Realmagic Hollywood Plus MPEG-Karte | | 199,- |

## CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

| CD-Recorder ATAPI | | intern |
|---|---|---|
| 2/8x | Mitsumi CR2801TE | 349,- |
| 4/8x | Mitsumi CR4801TE | 439,- |

**4x/8x CD-R ATAPI**
Mitsumi CR4801TE
**439,-**

| CD-Recorder SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 4/8x | Panasonic CW7502B | 429,- | 579,- |
| 4/8x | Sony CDU948S | 479,- | 629,- |
| 4/12x | TEAC CD R55S | 439,- | 589,- |
| 4/12x | Waitec T412S KIT | 489,- | |
| 4/12x | Plextor PX R 412C (Caddy) | 529,- | 679,- |
| 6/24x | TEAC CD R56S | a.A. | a.A. |
| 8/20x | Sanyo 820 | 1.029,- | 1.174,- |
| 8/20x | Plextor PXR820TS | a.A. L | a.A. L |

**4x/12x CD-R SCSI**
TEAC CD-R55S
**439,-**

| CD-Rewritable ATAPI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 2/2/6x | CDRW, baugl. Philips CDD3610 | 399,- | |
| 2/2/6x | HP 7200 | 489,- | 649,- |
| 2/4/6x | Yamaha 4261 | 529,- | |
| 2/4/24x | Sony X100 | 529,- | |
| 2/4/24x | HP 8100i | 649,- | |

| CD-Rewritable SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 2/2/6x | Philips CDD3600 | 389,- | 539,- |
| 2/2/6x | Ricoh MP6200S | 429,- | 579,- |
| 2/4/6x | Yamaha CDRW4260T | 529,- | 679,- |
| 2/4/6x | Yamaha CDRW4260T KIT | 579,- | 729,- |

| CD-Rewritable SCSI | | intern | extern |
|---|---|---|---|
| 4/4/16x | Yamaha CDRW4416 | 619,- | |
| 4/4/16x | Yamaha CDRW4416 KIT | 679,- | 829,- |

KIT-Version inkl. WinOnCD 3.5 und 1 CD-R und 1 CD-RW Medium

| Software | System | DM |
|---|---|---|
| NERO 4.x | (WIN, WIN 95, NT) | 29,- |
| WinOnCD 3.0 (OEM) | Nur mit CD-Recorder! | 29,- |
| WinOnCD 3.5 (OEM) | Nur mit CD-Recorder! | 39,- |
| GEAR 4.x MM | (WIN 95, NT) | 29,- |
| Easy CD Creator (OEM) | Nur mit CD-Recorder! | 69,- |
| Easy CD Creator Deluxe | (WIN 95, NT) | 179,- |

| Zubehör | DM |
|---|---|
| CD-Recorder KIT (Contr. Kabel, Software GEAR MM) | 79,- |
| CD-Recorder PEN (Filzschreiber) | 5,- |
| CD Caddy | 6,90 |
| CD Labeler Kit NEATO [illegible] | 59,- |
| CD Labeler Kit NEATO [illegible] | 69,- |
| CD Labels 100 St. [illegible] | 29,- |
| LaBelle CD Labeler Kit (SW f. PC/MAC [illegible]) | 49,- |
| CD-Labels für LaBelle - Laser (100 Labels) | 29,- |
| CD-Labels für LaBelle - Tinte (100 Labels) | 39,- |

| CD-Rohlinge mit Box ab | 10 St. | 50 St. | 100 St. |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| CDRW-Rohlinge mit Box ab | 1 St. | 10 St. | 30 St. |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**2x/2x/6x CD-RW**
baugl. Philips CDD3610
**399,-**

## KOMMUNIKATION

| ISDN/Modem extern | Typ | DM |
|---|---|---|
| ELSA MicroLink Pro | ISDN | 199,- |
| ELSA MicroLink 33.6TQV | Analog | 199,- |
| ELSA MicroLink 56 Pro | Analog | 229,- |
| ELSA MicroLink Office V90 | Analog | 339,- |
| U.S.R. Sportster Flash V90 | Analog | 179,- |
| U.S.R. Sportster Flash 56K AOL | Analog | 209,- |
| U.S.R. Sportster Flash V90 Voice | Analog | 219,- |
| U.S.R. Sportster Message plus V90 | Analog | 259,- |
| U.S.R. Sportster Message pro V90 | Analog | 339,- |
| U.S.R. Faxmodem Voice 56K | Analog | 229,- |
| LASAT Safire 560 Voice D 56K | Analog | 179,- |
| LASAT Unique 1280MI | Analog/ISDN | 499,- |
| MAXTECH Voice 33,6 | Analog | 99,- |
| MAXTECH 56K V90 | Analog | 169,- |

| ISDN intern | Typ | DM |
|---|---|---|
| AVM Fritz!Card | ISA | 149,- |
| AVM Fritz!Card | PCI | 159,- |
| TELES.S0 | ISA | 109,- |
| TELES.S0 | PCI | 129,- |

| Netzwerkkarten | Typ | normal | "boxed" |
|---|---|---|---|
| 3COM 3C900 Combo | PCI | 159,- L | 179,- L |
| 3COM 3C905 TX 100 Mbit/s | PCI | 119,- | |
| 3COM 3C509 Combo TCP | ISA | 119,- | 139,- |
| NetCard Combo | ISA o. PCI | 29,- | 49,- |
| NetCard 100 Mbit/s | PCI | 49,- | |
| INTEL 100+Pro TX | PCI | 119,- | |

| Netzwerk-HUBs | 10 Mbit/s | 100 Mbit/s |
|---|---|---|
| 5-Port | 69,- | 199,- |
| 8-Port | 99,- | 399,- |

Netzwerkzubehör (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar.

**AVM Fritz!Card**
PCI-Version
**159,-**

## GEHÄUSE

| SCSI-GEHÄUSE | | (U)SCSI | (U)Wide |
|---|---|---|---|
| CD-ROM CASE | 1 x CD-ROM | 69,- | |
| FLEXI LINE | 1 x 3.5" o. 5.25" | 79,- | 129,- |
| OPTI LINE | 1 x 3.5" o. 5.25" | 79,- | 129,- |
| ELITE TOWER | 2 x 3.5" o. 5.25" | 119,- | 179,- |
| ELITE TOWER | 4 x 3.5" o. 5.25" | 159,- | 249,- |
| ELITE TOWER | 8 x 3.5" o. 5.25" | 219,- | 379,- |

* inkl. 1 Medium

| ATAPI-GEHÄUSE | | DM |
|---|---|---|
| CD-ROM CASE | 1 x CD-ROM | 119,- |
| OPTI LINE | 1 x 3.5" o. 5.25" | 129,- |

Alle ATAPI-Gehäuse werden inkl. [illegible] für die Parallel-Schnittstelle Ihres Computers ausgeliefert.

## WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

| Floppy-Laufwerke | | intern |
|---|---|---|
| Mitsumi/Sony/NEC | 1,44 MB | 39,- |
| TEAC | 1,44 MB | 44,- |
| LS/a: | 1,44 / 120 MB | 144,- |

| ZIP-/JAZ-Laufwerke | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| ZIP (NEC) | AT | 100 MB | 144,- | |
| ZIP (IOMEGA) | AT/Par | 100 MB | 159,- | 209,- * |
| ZIP (IOMEGA) [illegible] | Par | 100 MB | | 289,- |
| ZIP (IOMEGA) inkl. SCSI-Controller | SCSI | 100 MB | 209,- * | 209,- * |
| JAZ (IOMEGA) | Kit SCSI | 2.000 MB | 669,- * | 669,- * |

| MOD-Laufwerke | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| OLYMPUS | SCSI u. Par. | 230 MB | 449,- * | 449,- * |
| OLYMPUS | SCSI | 640 MB | 619,- | 749,- * |
| OLYMPUS | SCSI u. Par. | 640 MB | | 759,- * |
| Fujitsu 3.600UPM | SCSI | 640 MB | 529,- L | 679,- L |
| Fujitsu 4.300UPM | SCSI | 640 MB | 599,- | 749,- |

| Phase-Changer | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| TEAC mit integriertem 8xCD-ROM | ATAPI | 650 MB | 199,- | |
| Panasonic mit integriertem [illegible]CD-ROM | ATAPI | 650 MB | 699,- | 849,- |

| SYQUEST-Laufwerke | intern | extern |
|---|---|---|
| SparQ | | 349,- * L |

| Medien | | | | DM |
|---|---|---|---|---|
| Disketten (FUJI, form.) | 1,44 MB | 10er Pack | | 5,90 |
| Disketten | 120 MB | 1/10 St. je | 24,- / | 22,- |
| SparQ | 1.000 MB | 1/5 St. je | 79,- / | 74,- L |
| SyJet | 1.500 MB | 1/5 St. je | 129,- / | 119,- L |
| Nomai | 750 MB | 1/5 St. je | [illegible] | [illegible] |
| ZIP | 100 MB | 1/5 St. je | 24,- / | [illegible] |
| JAZ | 1.000 MB | 1/5 St. je | 154,- / | 149,- |
| JAZ | 2.000 MB | 1/5 St. je | 159,- / | 149,- |
| Phase-Changer | 650 MB | 1/5 St. je | 49,- / | 46,- |
| MOD | 128 o. 230 MB | 1/10 St. je | 12,- / | 11,- |
| MOD | 540 o. 640 MB | 1/10 St. je | 29,- / | 27,- |
| MOD Limdow | 540 o. 640 MB | 1/5 St. je | 44,- / | 41,- |
| Disc für Linsenreinigung | | | | 109,- |

**TEAC 650 MB**
PHASE-Changer ATAPI intern
**199,-**

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box"-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-


Bestelltelefon
06403-905010
Bestellfax
06403-905020





## E-IDE FESTPLATTEN

Intern Boxed +20,-

| IBM | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| DHEA38451 | 8.400 | 9/512/5.400 | a.A. |
| DTTA350430 | 4.300 | 9/512/5.400 | 279,- |
| DTTA350840 | 8.400 | 9/512/5.400 | 329,- |
| DTTA351010 | 10.100 | 9/512/5.400 | 379,- |
| DTTA371010 | 10.100 | 9/512/7.200 | 459,- |
| DTTA351350 | 13.500 | 9/512/7.200 | 549,- |
| DTTA371440 | 14.400 | 9/512/7.200 | 669,- |
| DTTA351680 | 16.800 | 9/512/5.400 | 669,- |

**IBM 8.4 GB**

DTTA, E-IDE
9 ms, 5.400 UPM
**329,-**

| SEAGATE | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| 33210A | 3.210 | 11/128/5.400 | 239,- |
| 34321A | 4.321 | 11/128/5.400 | 259,- |
| 36531A | 6.530 | 10/128/5.400 | 289,- |
| 36530A | 6.530 | 7/512/7.200 | 349,- |
| 38641A | 8.606 | 10/128/5.400 | 339,- |
| 39140A | 9.140 | 9/512/7.200 | 419,- |

| QUANTUM | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| Bigfoot TS 5,25" | 6.448 | 10/512/4.000 | 289,- |
| Bigfoot TX 5,25" | 12.100 | 12/128/4.000 | 419,- |
| Fireball EL | 5.130 | 9/512/5.400 | 279,- |
| Fireball EL | 7.696 | 9/512/5.400 | 349,- |
| Fireball EL | 10.200 | 9/512/5.400 | 419,- |
| Fireball EX | 3.223 | [illegible] | 739,- |
| Fireball EX | 5.130 | [illegible] | 289,- |
| Fireball EX | 6.448 | 9/512/5.400 | 299,- |
| Fireball EX | 12.700 | 9/512/5.400 | 539,- |

**IBM 10.1 GB**

DTTA, E-IDE
9 ms, 5.400 UPM
**379,-**

| FUJITSU | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| MPC3032 | 3.240 | 10/256/5.400 | 239,- |
| MPC3043 | 4.320 | 10/256/5.400 | 259,- |
| MPC3064 | 6.480 | 10/256/5.400 | 309,- |
| MPC3084 | 8.450 | 10/256/5.400 | 369,- |
| MPC3102 | 10.200 | 10/256/5.400 | 429,- |

| WD | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| WDAC23200 | 3.200 | 11/256/5.400 | 249,- |
| WDAC24300 | 4.300 | 9/256/5.400 | 259,- |
| WDAC26400 | 6.448 | 9/256/5.400 | 299,- |
| WDAC38400 | 8.400 | 9/256/5.400 | 359,- |
| WDAC310100 | 10.100 | 11/512/5.400 | 419,- |

| MAXTOR | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| 90432D2 | 4.320 | 9/256/5.400 | 269,- |
| 90648D3 | 6.400 | 9/256/5.400 | 319,- |
| 90680D4 | 6.800 | 9/256/5.400 | 299,- |
| 90750D6 | 7.500 | 9/512/7.200 | 399,- |
| 90845D4 | 8.400 | 9/256/5.400 | 349,- |
| 90840D5 | 8.400 | 9/256/5.400 | 359,- |
| 91000D8 | 10.000 | 9/512/7.200 | 469,- |
| 91020D6 | 10.200 | 9/256/5.400 | 409,- |
| 91080D5 | 10.800 | 9/512/5.400 | 429,- |
| 91360D8 | 13.600 | 9/256/5.400 | 549,- |
| 91728D8 | 17.800 | 9/256/5.400 | 759,- L |

**MAXTOR 10 GB**

91000D8, E-IDE
9 ms, 7.200 UPM
**469,-**

| 2,5" | MB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| IBM DKLA | 3.250 | 12/512/4.200 | 429,- |
| IBM DADA | 5.400 | 12/512/4.200 | 569,- |
| IBM DADA | 6.490 | 12/512/4.200 | 629,- |
| IBM DYLA | 8.100 | 12/512/4.900 | 1.249,- |
| TOSHIBA 2109MAT | 2.167 | 13/512/4.200 | 319,- |
| TOSHIBA 4309MAT | 4.300 | 13/512/4.200 | 499,- L |

Festplattenzubehör (z.B. Wechselrahmen, Terminatoren, Lüfter) lieferbar. Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon oder im Internet (www.alternate.de).

## U-SCSI FESTPLATTEN

Intern Boxed +20,-

| IBM | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| DCAS | 2.160 | 8/ 448/5.400 | 279,- | 429,- |
| DCAS | 4.330 | 8/ 448/5.400 | 409,- | 559,- |
| DDRS | 4.560 | 7/ 384/7.200 | 469,- | 619,- |
| DDRS | 9.130 | 7/ 384/7.200 | 859,- | 1.009,- |
| DGHS | 9.100 | 6/1.024/7.200 | 929,- | 1.079,- |

| SEAGATE | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| Elite 5.25" SCSI | 2.129 | 10/ 256/5.400 | 169,- | 359,- |
| Elite 5.25" SCSI | 2.912 | 10/ 512/5.400 | 199,- | 389,- |
| Elite 5.25" SCSI | 9.090 | 10/1.024/5.400 | 499,- | 689,- |
| Medalist Pro | 4.550 | 9/ 512/7.200 | 449,- | 599,- |
| Medalist Pro | 6.500 | 9/ 512/7.200 | 629,- | 779,- |
| Medalist Pro | 9.100 | 9/ 512/7.200 | 799,- | 949,- |
| Barracuda | 9.170 | 10/ 512/7.200 | 849,- | 999,- |

| MICROPOLIS | | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| 3391 | 9.100 | 8/512/7.200 | 699,- | 849,- |

**SEAGATE 2.9 GB**

Elite 5.25", SCSI
**199,-**

| QUANTUM | | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| Fireball SE | 6.448 | 9/ 512/5.400 | 649,- | 799,- |
| Fireball SE | 8.455 | 9/ 512/5.400 | 859,- | 1.009,- |
| Atlas II | 2.275 | 8/ 512/7.200 | 289,- | 439,- |
| Atlas II | 9.100 | 9/1.024/7.200 | 899,- | 1.049,- |
| Atlas II WD | 9.100 | 8/1.024/7.200 | 849,- | |
| Atlas III | 4.550 | 8/1.024/7.200 | 579,- | 729,- |
| Atlas III | 9.100 | 8/1.024/7.200 | 909,- | 1.053,- |

**QUANTUM 9 GB**
**ATLAS II WD**

inkl.
PCI SCSI-Controller
**849,-**

| WD | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| WDE4360 | 4.360 | 8/512/7.200 | 699,- | 849,- |

## UW-SCSI FESTPLATTEN

Intern Boxed +40,-

| IBM | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| DCAS | 2.160 | 8/ 448/ 5.400 | 279,- | 529,- |
| DCAS | 4.330 | 8/ 448/ 5.400 | 399,- | 649,- |
| DDRS | 4.560 | 7/ 512/ 7.200 | 449,- | 699,- |
| DDRS | 9.130 | 7/ 512/ 7.200 | 879,- | 1.129,- |
| DGHS | 9.100 | 6/1.024/ 7.200 | 929,- | 1.179,- |
| DGVS | 9.100 | 6/1.024/10.000 | 929,- | 1.179,- |

**IBM 4.3 GB SCSI**

DCAS
8 ms, 5.400 UPM
**399,-**

| SEAGATE | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| Medalist Pro | 4.500 | 9/512/7.200 | 449,- | 699,- |
| Medalist Pro | 6.500 | 9/512/7.200 | 629,- | 879,- |
| Medalist Pro | 9.140 | 9/512/7.200 | 799,- | 1.049,- |
| Barracuda | 9.170 | 10/512/7.200 | 849,- | 1.099,- |

| MICROPOLIS | | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| 4345 | 4.550 | 8/512/7.200 | 349,- | 599,- |
| 3391 | 9.100 | 8/512/7.200 | 699,- | 949,- |

**MICROPOLIS 9 GB**

U-SCSI / UW-SCSI
8 ms, 7.200 UPM
**699,-**

| FUJITSU | MB | ms/Cache/UPM | intern | extern |
|---|---|---|---|---|
| MAC3045 | 4.500 | 8/512/10.000 | 739,- | 989,- |
| MAC3091 | 9.100 | 8/512/10.000 | a.A. | a.A. |

U2W-SCSI Festplatten verschiedener Hersteller lieferbar. Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon oder im Internet (www.alternate.de).

## STREAMER

Intern Boxed +20,-

| Floppy-Streamer | | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|---|
| IOMEGA | DITTO MAX | 10 GB | (max.) | 319,- | 319,- |
| CON. | CTM-700 | 800 MB | (max.) | 89,- | |
| CON. | CTM-1390 | 1.700 MB | (max.) | 109,- | |
| SEAG. | STT-6800 | 800 MB | (max.) | | 149,- |
| SEAG. | CTM-400 | 420 MB | (max.) | 59,- | 69,- |

| SCSI-DAT-Streamer | | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|---|
| HP C1536A | DDS1 | 2- 8 GB | (max.) | 779,- | 929,- |
| HP C1539A | DDS2 | 4- 16 GB | (max.) | 1.169,- | 1.319,- |
| HP C1537A | DDS3 | 12- 48 GB | (max.) | 1.619,- | 1.769,- |

Alle HP DAT-STREAMER inkl. Backupsoftware!

| | | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|---|
| SEAG. 4324 | DDS1 | 2- 4 GB | (max.) | 459,- | 559,- |
| SEAG. 4322 | DDS1 | 2- 4 GB | (max.) | 499,- | 649,- |
| SEAG. 4326 | DDS2 | 4- 16 GB | (max.) | 799,- | 949,- |
| SEAG. 22000 | DDS1 | 2 GB | (max.) | 489,- | 589,- |
| SEAG. [illegible] | DDS1 | 2- 4 GB | (max.) | 549,- | 649,- |
| SEAG. [illegible] | DDS2 | 4- 8 GB | (max.) | 849,- | 949,- |
| SEAG. [illegible] | [illegible] | [illegible] GB | (max.) | 1.599,- | 1.699,- |
| SEAG. [illegible] | [illegible] | [illegible] GB | (max.) | 529,- | 679,- |
| SEAG. [illegible] | DDS1 | [illegible] | (max.) | 629,- | 779,- |

| SCSI-DAT-Streamer | | | | intern | extern |
|---|---|---|---|---|---|
| CON. 2004ES | DDS1 | 2 GB | (max.) | 399,- | 499,- |
| CON. 8000RS | DDS2 | 4- 8 GB | (max.) | 749,- | 849,- |

Backupsoftware Seagate ARCADA (D/W/W95) 69,-
Backupsoftware NovaStor 5.0 (W95/NT/MAC) 69,-

| Medien | | | | DM |
|---|---|---|---|---|
| DITTO MAX Band | | 10 GB | 1/5 St. je | 69,- / 64,- |
| DAT-Band | DDS1 | 90m | 1/10 St. je | 6,90 / 6,40 |
| DAT-Band | DDS2 | 120m | 1/10 St. je | 19,- / 18,- |
| DAT-Band | DDS3 | 125m | 1/5 St. je | 43,- / 40,- |
| DAT-Reinigungsband | | | | 14,90 |

**SEAGATE 800 MB**

STT-6800 TRAVAN-Streamer
Parallel extern
**149,-**

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

## AB DM 500,- BESTELLWERT ERHALTEN SIE EIN MITSUMI CIRCLE SOUND* GRATIS!

*SOUNDPROZESSOR FÜR VIRTUELLEN 3D SOUND. KAUFTIP IN DER PC-SHOPPING.

## CONTROLLER

| SCSI-Controller | Typ | Single | Kit |
|---|---|---|---|
| ADAPTEC 1505 | ISA | | 99,- |
| ADAPTEC 2910C | PCI | | 169,- |
| ADAPTEC 2902I | PCI | 99,- | |
| ADAPTEC 2940 U | PCI | 269,- | 409,- |
| ADAPTEC 2940 UW | PCI | 319,- | 529,- |
| ADAPTEC 2940 U2W | PCI | 419,- | 619,- |
| ADAPTEC 358 | Parallel | | 209,- |
| ADAPTEC 1350 | Parallel | | 239,- |
| ADAPTEC 1460B | PCMCIA | | 299,- |
| ADAPTEC 1480A U | PCMCIA | | 419,- |

| SCSI-Controller | Typ | Kit |
|---|---|---|
| DAWICONTROL DC-2974 | PCI | 119,- |
| DAWICONTROL DC-2975 U | PCI | 149,- |
| DAWICONTROL DC-2976 UW | PCI | 179,- |
| ADVANCE 1543 S | ISA | 79,- |
| ADVANCE 2941 U | PCI | 149,- |
| ADVANCE 2941 UW | PCI | 249,- |
| ADVANCE 359 | Parallel | 179,- |
| SYMBIOS LOGIC 8600 SP U | PCI | 159,- |
| SYMBIOS LOGIC 8750 SP U | PCI | 169,- |
| SYMBIOS LOGIC 8751 SP UW | PCI | 259,- |
| SYMBIOS LOGIC 8951 SP U2W | PCI | 369,- |

| IDE-Controller | Typ | Kit |
|---|---|---|
| PROMISE Ultra 33 U-DMA | PCI | 149,- |

## EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte „extern"). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.



**sofern ab Lager lieferbar




**FÜR HÄNDLER**

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Grand Touring

**In PC Player 12/98 erzählte uns der Projektleiter von »Grand Touring«, wie schwer es sei, ein gutes Rennspiel abzuliefern. Der Mann hat Recht gehabt.**




Als BMW-Z3-Fahrer hat man in einem für alle Klassen offenen Rennen wenig zu lachen. Durch aggressives Kurvenschneiden kann man seine Chancen aber erhöhen. (3Dfx)

Grand Touring« beschäftigt sich mit Supertourenwagen: Sportflitzer der Spitzenklasse, die für den Rennsport noch einmal aufgebohrt werden. Auf richtigen Rennstrecken drehen sie dann in verschiedenen Meisterschaften ihre Runden. Damit dem Spieler nicht langweilig wird, haben die englischen Programmierer von Elite auch noch andere Wagen eingebaut

## Ein gradliniges Konzept

Es gibt verschiedene Klassen, in denen sich jeweils zwei Autos befinden. Die Verkaufsversion soll mindestens 20 Wagen beherbergen, die sich dann auf logischerweise zehn Klassen verteilen; in unserer Version konnten wir aber nur acht unterschiedliche Renner entdecken. Doch egal: Beginnen werden Sie mit der sogenannten Saloon-Klasse, die aus BMW Z3 und Toyota Celica besteht. Da Elite keine Lizenz erworben hat, müssen Sie sich diese Fahrzeugnamen schlichtweg dazudenken.

Mit diesen Mobilen üben Sie auf anfangs acht Arealen; normale Rennkurse, Bergstrecken, Höchstgeschwindigkeitsovale und städtische Gebiete. Im weiteren Spielverlauf soll sich die Auswahl auf 20 Kurse vergrößern. Im Arcade-Modus, der Sie unzerstörbar macht, fahren Sie nicht nur gegen sieben Computergegner, sondern auch gegen ein Zeitlimit. In aller Ruhe üben können Sie lediglich im Simulationsmodus, der Fahrfehler aber nicht mehr einfach verzeiht. Wenn Sie über Schotter brausen, leiden Ihre Reifen, Kollisionen sorgen für Motorschäden. Zwei kleine Anzeigen zeigen das genauer an. Durch einen Boxenstopp kann die Kiste repariert werden. Ein kleiner Parcours, auf dem Sie zwischen Plastik-Hütchen hindurchwedeln oder das Rückwärtsfahren trainieren, sollte unbedingt abgefahren werden, um ein Gefühl für den Boliden zu gewinnen. Mit dem erworbenen Können und Geschick geht's dann in die Meisterschaft. Wenn Sie diese gewinnen, erweitert sich der Fuhrpark. Durch Siege mit den neuen Wagen erweitert sich abermals das Angebot und so weiter.

Grand Touring zeichnet sich durch ein relativ realistisches Fahrverhalten aus. Insbesondere Federung und Reifenabrieb wurden gelungen simuliert. In zwölf Setup-Bereichen läßt sich das Handling des Wagens zudem nach Belieben verändern. In der Meisterschaft ist das sehr sinnvoll, denn dann können Regen oder Schnee großen Einfluß auf die Fahrbahnbeschaffenheit nehmen.

### Das Wunder der Steigung

**Alle Rennstrecken sind mit Erhebungen versetzt. Nähert sich Ihr Renner einer Steigung, wird dies vom Programm unverhältnismäßig stark berücksichtigt.**




Sie sehen hier einen schönen blauen Diablo, der sich mit exakt 230 km/h einer Anhöhe nähert.




Der Motor kämpft und stottert, das Hügelchen fordert einen ungeheuren Wegezoll. Bereits nach wenigen Metern hat der Wagen deutlich an Geschwindigkeit verloren.




Auf der Spitze der kleinen Steigung beträgt der Tempoverlust fast 50 Stundenkilometer.

## Jetzt wird Tacheles geredet

Bis dato wurden nur nackte Fakten beschrieben. Analysiert man das Programm aber genauer, treten viele massive Ungereimtheiten zu Tage, die das akzeptable Fahrverhalten völlig in den Hintergrund drängen.

Alle Wagen fahren sich im Grunde ähnlich, die unterschiedlichen Klassen wirken sich nur durch eine größere Höchstgeschwindigkeit aus. Zudem gibt es lediglich ein einziges und ziemlich sonores Motorgeräusch. Elite hat einen sehr eigenartigen Rückspiegel konstruiert. Im Zentrum erblicken Sie neben





Auf einem mit Strohballen gesicherten Trainingskurs dürfen Sie in aller Ruhe üben. (3Dfx)


▲ In Grand Touring sehen vor allem die Wagen ohne 3D-Karten-Unterstützung einfach furchtbar aus. (Software)



Der rote Schraubenschlüssel unten links verrät Ihnen, daß dieser Wagen maximal beschädigt ist. Optisch wird das aber nicht verdeutlicht. (3Dfx)

der Konkurrenz auch Ihr eigenes Fahrzeug in erheblicher Größe, wodurch die Übersicht leidet. Im Simulationsmodus können die Fahrzeuge zwar beschädigt werden, dies wird aber nicht optisch verdeutlicht. Außerdem senkt selbst ein zerdepperter Motor gerade mal die Höchstgeschwindigkeit. Anhöhen mindern die Fahrleistung überproportional. Sollten Sie manuell schalten, was sich wegen der Schaltfaulheit der Automatik lohnt, haben die Programmierer eine Verzögerung eingebaut; es dauert circa eine halbe Sekunde, bis der nächste Gang eingelegt wird. Das führt so weit, daß es sich nach einem Unfall empfiehlt, maximal in den vierten Gang herunterzuschalten. Sie kommen so schneller wieder auf Tempo, als wenn Sie noch eineinhalb Sekunden auf den ersten Gang warten. Überhaupt sind die Getriebeverhältnisse, die sich auch nicht verändern lassen, unausgewogen. Angeblich hat jeder Kontrahent eine eigene Künstliche Intelligenz, die sich in unterschiedlichem Fahrverhalten äußern soll. Davon konnten wir nichts feststellen: Selbst in offenen Meisterschaften, an denen alle Klassen buntgemischt teilnehmen, fahren die Computer in einem massiven Pulk. Eine aufgemotzte Rennviper zockelt dann friedlich-schiedlich hinter einem BMW Z3 her. Die KI hat großen Spaß daran, unmotiviert mitten auf einer langen Geraden zu bremsen. Außerdem knallt sie dem Tester gern ins hintere Blechkleid. Aufpoppende Grafik ist ein Phänomen, welches wir in den letzten Jahren bei englischen Programmen immer wieder feststellen mußten, Grand Touring bildet da keine Ausnahme. Daß es uns nicht gelang, auch nur ein einziges Meisterschaftsrennen zu gewinnen (die vier verschiedenen Schwierigkeitsgrade im Simulationsmodus wirken sich überhaupt nicht aus), mutet seltsam an. Der Computergegner scheint Popeye-Spinat im Tank zu haben. Identische Modelle ziehen schneller an als der eigene Wagen, schleudern nicht, wenn Sie von der Strecke geraten, und haben eine höhere Endgeschwindigkeit. Nur durch massiven Cheatgebrauch bekamen wir überhaupt andere Wagen zu sehen. (uh)

**Udo Hoffmann** ★★★

Wenn ich nicht genau wüßte, daß mir eine Testversion in die Hand gedrückt wurde, müßte ich das hier für eine Alpha halten, die noch Monate von der Veröffentlichung entfernt ist. Da dem aber nicht so ist, wird von mir mit gelinder Enttäuschung ein Programm abgemeiert, das eigentlich ein gutes Potential hatte. Die Fahrphysik der Boliden ist gelungen, wie Sie an unserer Demo leicht überprüfen können. Aber was hilft es, wenn alle anderen Punkte so deutliche Schwächen zeigen. War Elite mit dem selbstgesteckten Anspruch überfordert? Wurde von verantwortlicher Stelle auf eine Veröffentlichung noch vor Weihnachten gedrängt, obwohl das Spiel noch gar nicht fertig ist?
Ich hatte eigentlich erwartet, daß es mit der zunehmenden Professionalität der Branche bald nur noch Spitzentitel wie Racing Simulation 2 oder Grand Prix Legends geben wird – welch ein Irrtum.

+ Viele Wagen

− Schwächen in der Fahrphysik

− Programm macht einen unfertigen Eindruck

**Grand Touring**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Elite/Empire | 3D-Karten: | Direct3D, 3Dfx |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 52**

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Tunguska

**»Tunguska«, eine Mischung aus Prügelspiel und Adventure, stellt interessante Theorien auf. Eine davon lautet: Wer auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet wird, muß deshalb noch lange nicht tot sein**



Nuntschako-Test: »Mein Tschako ist viel härter als deiner. Sollen wir wetten?«

Anhängern von Steven-Segal-Filmen dürfte die Spielfigur Jack Riley sehr bekannt vorkommen. Denn genau wie der Karate-Champ, der schon seit Jahren auf der Leinwand groß Kasse macht, kann auch Jack vor Kraft kaum laufen und besitzt ein niedliches Zöpfchen, das im Rhythmus seiner Handkantenschläge betulich auf und nieder wippt. Ebenfalls gemeinsam haben sie die Fähigkeit, Ärger magisch anzuziehen. In Jacks Fall sogar ziemlich ultimativen Ärger: Fälschlicherweise wegen Mordes an seiner Freundin zum Tode verurteilt, wird er von pflichtbewußten Staatsdienern mit mehreren zehntausend Volt bearbeitet. Das erstaunliche Ergebnis: Anstatt nun die Harfe zu schwingen oder wenigstens richtig ins Schwitzen zu geraten, findet Jack sich in einer großen Burganlage wieder.



Obwohl eine 3D-Kartenunterstützung fehlt, ist die Grafik von Tunguska ganz ansehnlich.



Jack kann sein Waffenarsenal nicht immer ausprobieren. An dieser Knochenhand sollte er sich lediglich vorsichtig vorbeipirschen.

Und die ist nicht unbewohnt. Direkt der erste Gang, in den unser Held in seiner Verwirrung taumelt, wird von seltsamen Bettelmönchen bewohnt, die sogleich ihre bescheidenen Kampfkunstfähigkeiten demonstrieren wollen. Doch nicht mit uns: Schwinger, Haken oder Fußfeger, an geeigneten Stellen plaziert, machen aus den lumpigen Gestalten schnell nur noch ein paar Lumpen. Wird das Bettelvolk zu aufdringlich, sollte Jack von den magischen Dreiecken naschen, die vereinzelt herumliegen, die steigern seine Lebenskraft nämlich wieder aufs Maximum.



Ein hungriger Löwe im Käfig. Was könnte dem Burschen gefallen?

Sie steuern Ihren Jack im folgenden durch endlos wirkende Tunnel, besiegen den einen oder anderen Mönch und versuchen herauszubekommen, was das Ganze eigentlich soll. Der Zopfträger wird ausschließlich mit der Tastatur gesteuert, seine Bewegungsmöglichkeiten sind aber recht beschränkt. Befindet er sich nicht im Kampfmodus, kann er lediglich gehen, rennen und springen. Im Kampf selber sieht es besser aus, hier weicht Jack schon mal nach links oder rechts aus, wovon er auch häufigen Gebrauch machen sollte. Zudem erhält er neben der bloßen Faust als Grundwaffe noch effektiveres Vernichtungswerkzeug: Ein Nuntschako (seit Bruce Lee jedem Beulenfreak ein Begriff), ein Schwert sowie eine Axt. Das Gegnerplätten macht gleich doppelt soviel Spaß, wird doch durch derartige Accessoires sowohl die Reichweite als auch die Angriffskraft von Jacks Schlägen beträchtlich erhöht.

Eine durchaus passende Geräuschkulisse während der Kämpfe ist übrigens vorhanden. Wie der legendäre Bruce Lee, der ein weiterer Verwandter des Protagonisten sein muß, gibt Jack nach jedem Treffer aberwitzige Jaul- und Keuchgeräusche von sich.

Es dauert unverständlicherweise sehr lange, bis Sie den Adventure-Part des Programms erreichen. Erst im dritten Level erscheinen Bereiche der weitläufigen Burganlage, die nicht aus fensterlosen Gängen bestehen. Das Spiel gewinnt dadurch deutlich: Sie können Gegenstände in einem Inventar horten und in anderen Lokalitäten gezielt anwenden. Ein schlechtgelaunter Löwe versperrt zum Beispiel den Zutritt zu einem wichtigen Geheimgang. Erst wenn Sie ihm ein Stück Fleisch in den Nachbarskäfig werfen und ihn dann per Schiebetür überführen, ist der Weg frei. Die meisten Rätsel sind aber durch das übliche »Finde Schlüssel, öffne damit altes, knarriges Schloß« hinreichend charakterisiert. **(uh)**

## Udo Hoffmann ★★★★

**Tunguska führt als Untertitel »Legende des Glaubens«. Was diese schmissige Zeile mit der tatsächlichen Handlung zu tun hat, wird mir auf ewig verborgen bleiben. Auch das Geheimnis der eigenartigen Vorgeschichte vermochte ich nicht zu ergründen. Warum sagt man nicht einfach: »Jack ist ein tapferer Krieger, der für sein Leben gern in dunklen Gängen rumkraxelt und alles umhaut, was sich bewegt. Türen kann er auch öffnen, erwarten Sie aber nicht viel mehr von ihm«. Mit diesem Sätzchen wäre das Wesen des schlichten Geschehens eigentlich hinreichend beschrieben. Wer nur die ersten zwei Level durchschreitet, wird Tunguska für ein übles Machwerk halten: In ewig gleichen Gängen tut man nichts anderes, als tumben Gegnern die Zähne auszuschlagen oder Fallen auszuweichen. Ab Level drei aber, wenn Ihr Held zum ersten Mal eine Waffe erwirbt, wird es interessanter. Der Kampfaspekt ist dann gar nicht mal so schlecht, das Schloß abwechslungsreich dekoriert, und der (primitive) Adventure-Part kommt einem nach dem öden Gangablaufen geradezu wie das Nonplusultra an Spielkultur vor. Wer sich gerne rumprügelt, darf also durchaus einen Blick riskieren.**

**+ Prügelspiele sind auf PC selten**

**+ Kleiner Adventure-Part ...**

**– ... der ziemlich primitiv ist**

**– Technisch veraltet**

### Tunguska

| | | |
|---|---|---|
| **Hersteller:** | Projekt Two | **3D-Karten:** – |
| **Testversion:** | Beta vom November '98 | **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM |
| **Betriebssystem:** | Windows 95 | **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM |
| **Sprache:** | Deutsch | |
| **Multi-Player:** | – | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafik:** | 70 | **Sound:** | 70 |
| **Einstieg:** | 40 | **Komplexität:** | 60 |
| **Steuerung:** | 60 | **Multi-Player:** | – |

**Spielspaß: 60**

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

# Apache/Havoc

**Die Mannschaft des neuen Entwicklers Razorworks rekrutiert sich aus ehemaligen DID- und Digital-Integrations-Mitarbeitern. Und der Einstand gelingt den Briten bestens – auch wenn Genre-Unerfahrene lieber erst woanders ein paar Flugstunden nehmen sollten.**



▲ Rakete los, Treffer! Hier sehen wir den Havoc bei seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Panzer-Jagen. (Direct3D, 640x480)

Über allen Apache-Simulationen und dem Feiern des AH-64 als Super-Hubschrauber wird gerne vergessen, daß andere Mütter auch schöne Töchter haben. Beispielsweise Mütterchen Rußland, das mit dem Mil Mi-28 Havoc einen gleichwertigen Gegner aufbieten kann. Keine Angst, Sie müssen sich nicht entscheiden und auf nichts verzichten, denn die Designer verfrachten Sie in die Cockpits beider Helikopter. Und im nächsten Jahr warten zwei weitere Drehflügler in »Comanche/Hokum« auf die Startfreigabe, die sich im Multiplayer-Modus miteinander verbinden lassen werden.



Die dynamischen Kampagnen zeigen sich unter anderem im Verhalten der Mitstreiter. Hier zerstört gerade eine Su-33 Flanker ein paar gegnerische Tanks. (Direct3D, 640x480)

## Aller guten Dinge sind drei

An dieses Sprichwort erinnerten sich die Programmierer und implementierten dementsprechend viele Einsatzgebiete. In Georgien kommt eine ultra-nationalistische Regierung an die Macht und will als erstes die angrenzenden Ölfelder unter ihre Kontrolle bringen. In Kuba wiederum möchten die Nachfolger des (hier) verstorbenen Fidel Castro gern die Amerikaner aus der Bucht von Guantanamo vertreiben – und zwar mit Waffengewalt. Schlußendlich steht noch ein Feldzug gegen den Lieblingsfeind der westlichen Welt in den Neunzigern an, nämlich die Drogenbarone. Diesmal geht es jedoch nicht nach Kolumbien, sondern ins Goldene Dreieck, sprich nach Thailand und Laos.

Nun suchen Sie sich Ihren Lieblingshubschrauber aus und starten die Kampagne. Hier haben Sie einen vorgegebenen Zeitraum zur Verfügung, um Ihre Ziele zu erreichen. Dann wählen Sie ein Geschwader und schauen sich dessen Missionsliste an; Sie können auch eigene Einsätze erstellen. Die Bewaffnung dürfen Sie ebenfalls selbst bestimmen, auf Wunsch macht der Computer Vorschläge für Luft- und Bodenangriffe. So finden sich im Arsenal neben der obligatorischen Maschinenkanone auch ungelenkte Raketen sowie Luft-Luft- und Luft-Bodengeschosse. Im Cockpit finden Sie alle nötigen Instrumente, die wichtigsten Informationen wie Höhe, Geschwindigkeit und Richtung werden Ihnen bei beiden Hubschraubern ins HUD eingeblendet.

Alle Feldzüge sind dynamisch, das heißt, Ihr gesamtes Verhalten hat Auswirkungen auf den kompletten Missionsverlauf. Zerstören Sie gleich anfangs alle SAM-Stellungen, kann Ihren



Bei schlechtem Wetter hilft der Scheibenwischer. (Direct3D, 640x480)

Spiele-Test



Schneisen im Gelände wie Waldstraßen und Flußbetten lassen sich als Deckung gebrauchen, dieser Mil Mi-6 Transporthubschrauber macht es vor. (Direct3D, 640x480)



Mit dem Missionsplaner lassen sich beispielsweise die Wegpunkte verändern.

Fliegern nur noch wenig passieren. Konzentrieren Sie sich dagegen auf die restlichen Einheiten am Boden, rücken Ihre eigenen schneller vor. Einige Dinge entziehen sich auch Ihrer Kontrolle, etwa der exakte Fortgang der vielen Einsätze, die Ihre Kameraden fliegen. Dadurch ist jedesmal eine andere Entwicklung möglich, was den Wiederspielwert deutlich erhöht.

Städte werden recht detailliert dargestellt, allerdings bringt die Grafik-Engine die Texturen erst im letzten Moment auf die Gebäude. (Direct3D, 640x480)

## Details über Details

Wie schon von DID und Digital Integrations gewöhnt, passiert um Sie herum eine Menge. Während Sie noch am Boden stehen, fliegen anderswo Transporthelikopter Soldaten und Vorräte an die Front, bombardieren Flugzeuge feindliche Stellungen und kämpfen Bodentruppen gegeneinander. Auch in der unmittelbaren Umgebung tut sich was: Je nachdem, ob Sie gerade steigen oder fallen, sehen Sie den passenden Konus am Rotor, also das »Verbiegen« der Rotorblätter. Außerdem werden Umwelteinflüsse wie Schnee und Regen korrekt simuliert; witzigerweise besitzen beide Maschinen Scheibenwischer, die Sie dann einsetzen können.

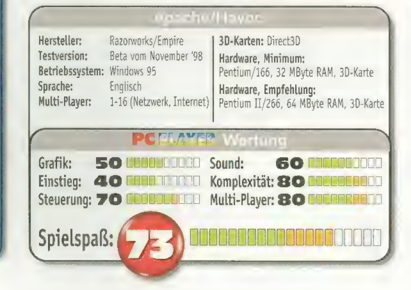
Bei aller Detailverliebtheit haben die Programmierer sich nicht allzuviel um die Grafik gekümmert. Es sind zwar Bäume, Überlandleitungen und Städte vorhanden, aber man sieht allem die künstliche Herkunft an. Straßen und Flüsse verlaufen wie bei »F/A-18 Hornet 3.0« exakt gerade, ihre Richtung verändern sie nur ruckartig. Auch Waldgrenzen definieren sich klar, es scheint, als ob dort Blöcke in der Landschaft stehen würden. Die eigentlichen Stars, die Hubschrauber, wirken beim ein Jahr alten »Longbow« deutlich hübscher, und die Gebäude in den Städten erhalten erst in einer Entfernung von rund hundert Metern ihren kompletten Texturensatz.

An Anfänger dachten die Jungs von Razorworks sowieso nicht in erster Linie. Selbst der Autopilot bleibt hier am Boden, wodurch die Zeitbeschleunigung zu einem gefährlichen Spiel wird, ansonsten sind Sie aber ewig zu Ihren Einsatzorten unterwegs. Nichtsdestotrotz erwarten Sie viele interessante Aufgaben, schön zu fliegende Maschinen und eine lebendige Umgebung. Freunde von Hardcore-Simulationen können bedenkenlos zugreifen, alle anderen fliegen erst einmal eine Proberunde. **(mash)**

### Martin Schnelle ★★★★

Auch wenn Apache/Havoc nichts wirklich Neues bietet, zeigt sich hier doch ein solides Stück Arbeit: Die Feldzüge offerieren echte Dynamik, um Sie herum passiert ständig etwas. Irgendwo beschießen Ihre Kollegen gerade gegnerische Panzer, während Ihre Bodentruppen sich vor überlegenen Verbänden zurückziehen müssen. Das Flugverhalten der Hubschrauber selbst ist nicht leicht zu beherrschen, entspricht aber in etwa der Realität. Anfänger seien nochmals ausdrücklich gewarnt, denn der Einstieg gestaltet sich nicht leicht. Es braucht sehr viel Übung, bis Sie das Gerät so gut beherrschen, daß Sie den ersten Einsatz wagen können. Optisch macht das Spiel auch nicht sehr viel her, bedenkt man die geradlinigen Flüsse und Wälder samt der eckigen Kanten. Immerhin eignen diese sich ausgezeichnet dazu, in Deckung zu gehen. Alles in allem ragt das Erstlingswerk von Razorworks nicht wirklich heraus, macht aber trotzdem eine Menge Spaß.

- + Dynamische Kampagnen
- + Viele Einheiten in der Gegend
- + Gutes Flugmodell
- − Nichts für Anfänger
- − Präsentation nicht überragend



**Apache/Havoc**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Razorworks/Empire | 3D-Karten: | Direct3D |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Betriebssystem: | Windows 95 | | |
| Sprache: | Englisch | Hardware, Empfehlung: | Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| Multi-Player: | 1-16 (Netzwerk, Internet) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 40 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 80 |

**Spielspaß: 73**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Scotland Yard

**Das Brettspiel »Scotland Yard« war 1983 in Deutschland das »Spiel des Jahres« und wanderte seither weltweit rund vier Millionen Mal über den Ladentisch. Das Erfolgsgeheimnis: ein ebenso einfaches wie spannendes Spielprinzip.**

▲ Mr. X steht kurz vor der Festnahme. Die weißen Kreise deuten auf die wählbaren Stationen hin.

Sie übernehmen entweder die Rolle des üblen Verbrechers Mr. X oder die von Scotland Yard. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es, durch Nutzung der öffentlichen Verkehrsmittel von London seinen Häschern zu entkommen – oder sich selbst als Fahnder zu betätigen. Genau wie bei der Brettspiel-Vorlage haben Sie auch beim digitalen »Scotland Yard« die freie Wahl zwischen den beiden Parteien. Auf der Seite der Guten erhalten Sie die Unterstützung von vier computergesteuerten Mit-Fahndern, während Sie als Bösewicht allein gegen die Künstliche Intelligenz antreten müssen. Diese macht vor allem unerfahrenen Scotland-Yard-Spielern das Leben schwer: Schon nach ein paar Runden beginnt der Computer Sie geschickt aufzuspüren, oder (im Falle des Mr. X) gekonnt unterzutauchen.



In der Nahansicht einer Station sprechen Sie mit Passanten, rauben Häuser aus oder lassen Gangs hochgehen.

Während dieser rundenbasierte Teil völlig dem Original entspricht, hat man bei Ravensburger zusätzlich noch eine kleine Variation eingebaut, bei der Sie in Echtzeit Busse, Bahnen und Taxen nutzen und sogar zu Fuß durch die Gegend schlendern. Hierfür wird in eine Nahansicht umgeschaltet, welche über knapp 200 3D-Umgebungen verfügt. Auf einem solchen isometrischen Spielfeld reden Sie mit Passanten, erwerben wertvolle Informationen, erpressen Banden oder besorgen sich nützliche Waffen. Der ganze Aufwand ist nötig, um als Mr. X einen aus verschiedenen Teilen bestehenden Gegenstand aufzustöbern und somit das Spiel zu gewinnen. Gute Kriminalisten machen sich dagegen zunächst anhand der Indizien ein Bild von der verbrecherischen Persönlichkeit, um ihr (Flucht-) Verhalten vorhersagen zu können, bevor sie zur Verhaftung schreiten. Die Grafik ist in diesem Modus recht nett, dafür sorgt die miserable Steuerung für Kopfzerbrechen. Nur äußerst behäbig und widerwillig schleicht Ihr Charakter über die Straße, und es sind einige Klicks nötig, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Spieler mit Internetanschluß dürfen sich an einem Multiplayer-Modus für bis zu sechs Teilnehmer laben. Im weltweiten Netz spielen Sie rund um den ganzen Globus mit anderen Räuber und Gendarm. (ps)

**Philipp Schneider** ★★★★

Ich habe Scotland Yard stets geliebt und mich daher besonders gefreut, als Ravensburger ankündigte, das Spiel auf CD zu pressen. Abgesehen von ein paar kleinen Schnitzern kommt das Flair des Originals auch gut rüber. Besonders die düstere Musik, welche in jedem Bezirk wechselt, und die stimmigen Videosequenzen wissen zu begeistern. Leider passen die hölzernen Animationen der einzelnen Charaktere nicht ganz so gut, und die spärlich eingesetzten Sounds hätte man ruhig gleich komplett weglassen können. Die Echtzeit-Hatz ist ein hübscher Bonus – obwohl die Ausführung dann doch nicht so gut ist wie die Idee selbst. Begeisterte Scotland-Yard-Fans werden aber bestimmt ihren Spaß haben und sich besonders an der Multiplayer-Funktion ergötzen. Allerdings gilt auch hier die goldene Regel: Ein Brettspiel ist ein Brettspiel und bereitet in geselliger Runde am Wohnzimmertisch immer noch die meiste Gaudi.

+ Gute Umsetzung des Klassikers
+ Schöne Hintergrundmusik
– Miserable Steuerung in der Nahansicht
– Etwas tote Landschaft



Scotland Yard

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Cryo/Ravensburger | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Verkaufsversion | Hardware, Minimum: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | | |
| Sprache: | Deutsch | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Multi-Player: | 1-6 (Netzwerk, Internet) | | |

PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 50 | Multi-Player: | 70 |

Spielspaß: 65

Actionspiel für Profis

# Incoming: Subversion



Die Explosionen sind noch immer sehenswert. (3Dfx)

Vor einem knappen Jahr erregte »Incoming« Aufsehen als kompromißloses Ballerspiel mit grandiosen Lichteffekten. Die von einer Fremdfirma erstellte, aber autorisierte Missions-CD will nun den Fans des explosiven Spektakels den ersehnten Nachschub liefern. Noch immer kommen die Gegnerschiffe in Wellen, und Sie dürfen mit verschiedensten Fahrzeugen aus allen Rohren feuern. Die neue Kampagne enthält ganze 48 Einzelmissionen, die von einer kleinen Story zusammengehalten werden. Auf und über den acht Landschaften tummelt man sich in zehn extra entworfenen Vehikeln am Boden und in der Luft. Hinzu kommen einige bisher nicht vorhandene Schiffstypen. Lauffähig ist die ganze Chose sowohl mit der Verkaufsversion von Incoming als auch mit der OEM-Version. **(tw)**

## Thomas Werner ★★★★

Die alten Kritikpunkte, die seinerzeit Incoming belasteten, gelten auch für die Zusatz-CD: Die Gegner fliegen stupide wie eh und je auf den Spieler zu und halten nichts von Ausweichmanövern. Subversion ist dennoch sauschwer und eine echte Herausforderung für Liebhaber des Hauptprogramms. Die Kampagne hat einige nette Einsätze zu bieten, wenn sich auch die neuen Fahrzeuge nicht anders steuern und anfühlen als die vorrätigen Helikopter, Panzer und Geschütze. Was soll man sagen: Incoming bleibt halt Incoming. Wer nach glücklicher Absolvierung des Originals immer noch verstärkten Ballerbedarf hat, darf also getrost zugreifen. Schließlich macht die unkomplizierte Action-Orgie trotz allem mehr Spaß als manch einer der sich anspruchsvoller gebenden Konkurrenten.

+ Frisches Kanonenfutter
+ Neue Kampagne
− Noch immer dumme Gegner

### Incoming: Subversion

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Instant Access | 3D-Karten: | 3Dfx, Voodoo2, AGP-Karten |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/266/MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Englisch | | |
| Multi-Player: | – | | |

**PC PLAYER Wertung**

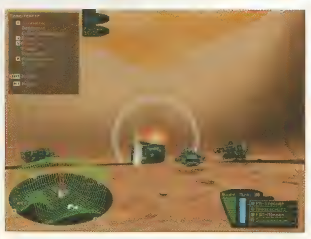
| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 60 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 65**

Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Battlegrounds





Diese Einheit hätte sich davor wohl besser aus dem Staub gemacht. (Direct 3D)

Frische Levelkost verspricht Ubi Soft mit einer Ansammlung ausgewählter »Battlezone«-Missionen: 97 insgesamt, gegliedert in 53 Strategie- und Deathmatch-Multiplayerkarten sowie 44 Instant-Action-Missionen für Einzelspieler. Allesamt sind sie über eine Datenbank auswählbar, welche nebenbei Informationen über Kategorie und Level-Autor enthält. Ebenfalls mit an Bord sind eine Kurzbeschreibung samt Bewertung jeder einzelnen Mission, vermißt wurden dagegen sowohl ein Erzählfaden als auch jeglicher Neuzugang bei der Steuerung oder im Waffenarsenal. **(jr/md)**

## Manfred Duy ★★★

Hurra, eine neue Mogelpackung. Aus der Schachtel ziehen voreilige Käufer nämlich keine vollwertige Missions-CD, sondern lediglich eine lieblose Ansammlung einzelner Level. Stellen Sie sich vor deren Installation schon mal auf eine mittlere Klickorgie ein, da jeder zu installierende Level eine separate Bestätigung erwartet. Danach stößt ebenfalls sauer auf, daß die Solo-Missionen nur unter Verwendung der DOS-Eingabeaufforderung ausführbar sind. Der genaue Ablauf dafür steht nicht etwa wie anzunehmen in der Datenbank, sondern in einer Hilfedatei. Auf einen Beilagezettel wurde wohl aus Kostengründen verzichtet. Empfohlen sei dieses höchst fragwürdige Produkt damit nur eingefleischten Netzwerk-Freaks.

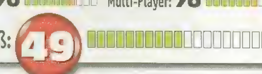
+ 53 Mehrspieler – Level
− Keine Story – elemente
− Umständliche Installation
− Keinerlei Neuerungen

### Battlegrounds

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft | 3D-Karten: | Direct3D |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/120, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95/98 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Englisch | | |
| Multi-Player: | 1 – 8 (Netzwerk, Internet) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 80 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 40 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |



**Spielspaß: 49**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# VR Baseball 2000

**Während andere sich noch mit einer »99« im Titel ihrer Sportspiele bescheiden, ist Interplay schon weiter: »VR Baseball 2000« heißt ihr Versuch, den Konkurrenten die Bälle um die Ohren zu hauen.**

Der erste Sporttitel mit einer 2000 im Namen schürt natürlich große Hoffnungen auf epochalen Spielwitz, schließlich trennen uns vom Jahrtausendwechsel – je nach Sichtweise – noch ein bis zwei Jahre. Zusätzliche Spannung kommt durch den kleinen Kasten auf, der ein »Powered by Messiah Technology« verkündet. Seltsam, doch so steht es geschrieben: Die Grafik-Engine von Shinys noch immer nicht erschienenem »Messiah« sorgt hier für die Darstellung der Spieler.

Was wird sonst geboten? Neben den üblichen Freundschaftsspielen und einem Home Run Derby darf die Simulation einer kompletten Saison nicht fehlen. Hier wählen Sie Ihr Wunschteam und führen es hoffentlich zur Meisterschaft. Spielertransfers und Statistiken aller Art erfreuen das Trainerherz, doch ein wöchentliches Voranschreiten wie bei der Konkurrenz gibt es nicht. Dafür sind Sie eben Herr des Kalenders, in dem die Playoff-Spiele übrigens nicht erscheinen.

Interplay verzichtete auf Kontroll-Interfaces für Pitcher und Batter. Also heißt es üben, üben, üben, damit die Bälle korrekt auf den Schläger oder ins Stadion fliegen. Deren Grafik ist bestenfalls durchschnittlich zu nennen. Der Unterschied zwischen den trotz Messiah-Brimborium noch immer leicht kantig dargestellten Akteuren und den leer wirkenden Austragungsorten mit äußerst flauen Texturen könnte größer kaum sein. Dazu gibt es nur eine automatisch geführte Kamera, die im Prinzip immer dem Ball folgt. Kleine Base-Fenster wie in »Hardball 6« fehlen, vor dem Pitch sieht man die Recken an den Bildschirmrändern an der Kette ziehen. Die Spielerporträts und sämtliche Schrifteinblendungen während einer Begegnung sind so auffallend häßlich, daß man angesichts der eigentlich schlichten Menüs fast schon in einen Freudentaumel ausbricht. Vom Volksgemurmel über die Schiedsrichter bis hin zum Krakeelen des Würstchenverkäufers dürfen Sie an acht verschiedenen Lautstärkereglern drehen, doch ein Kommentator mit laxen Sprüchen ist nicht dabei. (ra)



Grafisch schlicht und wenig ergreifend: Die LA Dodgers liegen im fünften Inning einen Punkt zurück. (3Dfx)



Selten sah man häßlichere Spielerporträts, als in diesem Titel.

**Roland Austinat** ★★★

Ernstgemeinte Frage: Wer braucht VR Baseball 2000? Irgendwie fehlt in diesem Spiel so viel, daß ich mich mehrfach gefragt habe, ob nicht versehentlich eine frühe Alpha-Version ins CD-Preßwerk gerutscht ist. Gleichzeitig wundert es mich nicht mehr ganz so sehr, daß Messiah noch immer auf sich warten läßt – die ach so tollen Fähigkeiten von dessen Grafik-Engine machen sich hier so gut wie gar nicht bemerkbar.

Es mag ferner realistisch sein, keinerlei optische Hilfen für die Pitcher und Batter anzuzeigen, doch dem Spielspaß ist dies nicht zuträglich. Blind wie ein Maulwurf dresche ich anfangs auf den heransausenden Ball ein und freue mich wie ein Schneekönig, wenn mein Mann den dann auch trifft – doch das erinnert mich mehr an die wirren Schlagkombinationen eines Prügelspiels als an eine Sportsimulation. Sicher, das eigentliche Spiel wurde – bis auf die astronomisch hohen Home-Run-Zahlen – recht passabel umgesetzt. Dennoch sollten nur hartgesottene Baseball-Fans, die wirklich jede Simulation ihres Lieblingssports besitzen müssen, an einen Kauf denken.

+ Teams der aktuellen Saison
+ Solide Simulation
- Schlag- und Wurfmänner agieren blind
- Kein Mehrspieler-Modus
- Schreckliche Grafik

**VR Baseball 2000**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | VR Sports/Interplay |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | - |
| 3D-Karten: | Direct3D, Open GL |
| Hardware, Minimum: | Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 50 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 50 | Multi-Player: | – |

Spielspaß:


Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Newman Haas Racing

**Gleich zwei amerikanische Rennfahrer werben für Psygnosis' aktuelle IndyCar-Versoftung. Steht der Spielspaß in einem angemessenen Verhältnis zu diesem Lizenzgepränge?**



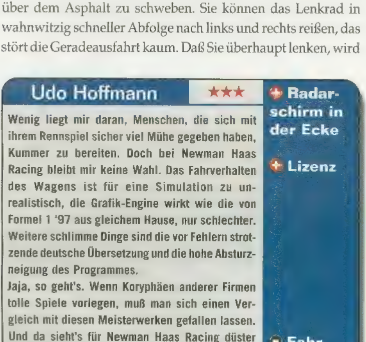
▲ Bei Unfällen oder ähnlichem fährt die Kamera weit zurück, um die Übersicht für den Spieler zu erhöhen. (Direct3D)

In der Formel 1 fuhr Alex Zanardi den Spitzenfahrern immer nur hinterher, in der amerikanischen IndyCar-Serie hingegen war er der erste italienische Fahrer seit Mario Andretti, der die Meisterschaft gewann. Auch wenn Alex hier mitfährt, das erste Spiel zur IndyCar-Serie ist »Newman Haas Racing« deswegen nicht. Nach den überzeugenden Vorgaben von Papyrus und Microsoft konnten die Anforderungen an das neue Programm keine geringen sein.

Sie fahren mit 16 echten Fahrern über elf echte Strecken, welche die gewohnte Mischung aus diesmal zwei Rennovalen, vier Straßenkursen und fünf »richtigen« Rennstrecken enthalten. Wenn Sie sich in der Meisterschaft bewähren, dürfen Sie zusätzlich über vier frei erfundene Strecken heizen. Neben diesen Traumkursen fällt auch das phantasievolle Fahrverhalten Ihres Boliden auf. Insbesondere in der Beschleunigungsphase scheint die Vorderachse förmlich über dem Asphalt zu schweben. Sie können das Lenkrad in wahnwitzig schneller Abfolge nach links und rechts reißen, das stört die Geradeausfahrt kaum. Daß Sie überhaupt lenken, wird nur an den enormen Qualmwolken ersichtlich, die dann stärker aufsteigen als Rauchzeichen über einem Indianerfeuer. Und auch bei ganz gewöhnlichen Beschleunigungs- oder Abbremsphasen tragen Ihre Pneus gern zum Treibhauseffekt bei.

Herr der qualmenden Gummiwalzen: Bei diesem Spiel ist es die leichteste Sache der Welt, Rauchsignale abzugeben. (Direct 3D)

Damit Ihnen das Fahren nicht langweilig wird, sind 13 verschiedene Perspektiven eingebaut, die Cockpitansicht allerdings ist extrem häßlich. Am besten fahren Sie mit der normalen Sicht von hinten, die in kritischen Situationen (schicker Effekt) automatisch noch weiter nach hinten rückt, um den Überblick zu erhöhen. Ebenfalls unterhaltsam, wenn auch vielleicht eher ungewollt, ist ein Sprecher, der in den unpassendsten Momenten dümmliche Kommentare von sich gibt. Auffällig ist seine Schlafmützigkeit: Sollten Sie von der Strecke abgekommen sein, fällt das dem Eumel erst auf, wenn Sie schon längst wieder auf den Kurs zurückgefunden haben. Die Grafik ist um Klassen besser, ein Gefühl für hohe Geschwindigkeiten aber kann sie nicht vermitteln, da sie trotz netter Randbauten zu steril wirkt und gerne aufpoppt. **(uh)**



## Udo Hoffmann ★★★

**Wenig liegt mir daran, Menschen, die sich mit ihrem Rennspiel sicher viel Mühe gegeben haben, Kummer zu bereiten. Doch bei Newman Haas Racing bleibt mir keine Wahl. Das Fahrverhalten des Wagens ist für eine Simulation zu unrealistisch, die Grafik-Engine wirkt wie die von Formel 1 '97 aus gleichem Hause, nur schlechter. Weitere schlimme Dinge sind die vor Fehlern strotzende deutsche Übersetzung und die hohe Absturzneigung des Programmes.**

**Jaja, so geht's. Wenn Koryphäen anderer Firmen tolle Spiele vorlegen, muß man sich einen Vergleich mit diesen Meisterwerken gefallen lassen. Und da sieht's für Newman Haas Racing düster aus; meine Begeisterung über das Spiel gleicht der Freude eines Eskimos, der von einem Vertreter einen Kühlschrank geschenkt bekommt, obwohl er doch schon seit Jahren einen viel besseren bewohnt. Unter dem Strich bietet dieses Programm in jeder Beziehung nur Mittelmaß und wird aufgrund der übermächtigen Konkurrenz nicht wirklich benötigt.**

+ Radarschirm in der Ecke
+ Lizenz
− Fahrphysik blamabel
− Im Westen nichts Neues

### Newman Haas Racing

**Hersteller:** Psygnosis
**Testversion:** Verkaufsversion 1.0
**Betriebssystem:** Windows 95
**Sprache:** Deutsch
**Multi-Player:** 1-8 (Netzwerk)
**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Voodoo 2
**Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM
**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 60 | Multi-Player: | 60 |

**Spielspaß: 54**

Strategie-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Wargasm

**Es rasseln die Ketten, es rattern die Rotoren: Per Panzer, Hubschrauber oder zu Fuß geht es in actionbetonte Gefechte mit leichtem strategischen Einschlag.**



Mit dem Hubschrauber drehen Sie eine Runde über dem Trainingsgelände. (3Dfx)

Normalerweise werden schizophrene Charaktere in der Armee nicht gerne gesehen und erhalten höchstens noch im Generalstab Asyl. Bei »Wargasm« allerdings verhält sich dies komplett anders. Hier ist es von Vorteil, sich in mehrere Persönlichkeiten aufzuteilen und sowohl als Fußsoldat wie auch als Hubschrauberpilot zu brillieren.

Leicht schizophren klingt auch die Hintergrundstory: Im Jahr 2025 haben sich alle Staaten ihrer realen Waffen entledigt und tragen Konflikte nur noch im »World Wide War Web« aus. Als böse Hacker einfallen, kollabieren allerdings ganz real die Wirtschaftssysteme, und Millionen Menschen müssen hungern. Nun machen Sie sich daran, den Feind auf den über 50 virtuellen Schlachtfeldern zu stellen.

In Trainingsmissionen lernen Sie die Grundprinzipien der Steuerung der dabei eingesetzten Panzer, Hubschrauber und Fußsoldaten. Da es in der Handhabung keine großen Unterschiede gibt – bis auf die zusätzliche Höhenkontrolle bei Helis – dürfen Sie Ihre Fähigkeiten bald mit der Programmoption »Schnelle Action« verbessern. Hier gilt es, möglichst viele Punkte innerhalb des Zeitlimits zu erreichen und sich ganz oben in der Highscore-Liste zu verewigen. Für die Kampagne klinken Sie sich in das berüchtigte War Web ein. Zunächst finden Sie sich auf einer Weltkarte wieder, auf der ausgesucht wird, welcher Kontinent als Nächstes zur Befriedung ansteht. Je nach Schauplatz variieren Stärke und Ausrüstung der Streitkräfte. Bei den Einsatzzielen erleben Sie keine großen Überraschungen: »Verteidigen Sie die Basis A« oder »Zerstören Sie die Chemiefabrik B« lauten die gängigen Befehle. Auch den Landschaften ist anzumerken, daß hier Flugsimulationsexperten ihre Finger im Spiel hatten.

Ein paar einsame Bäume recken ihre Äste gen Himmel, während die vorhandenen Gebäude meist ohnehin für den Sieg zerstört werden müssen. Abhängig von der Tageszeit wechseln immerhin die Lichtverhältnisse, Explosionen sowie Rauch und aufgewirbelter Staub beleben die Optik.

Bevor es in den Kampf geht, wählen Sie unter den angebotenen Kettenfahrzeugen, Helikoptern und Soldaten bis zu 25 Einheiten aus, die in einem geschlossenen Pulk im Operationsgebiet abgesetzt werden. Bei einer Mission zerstörte Fahrzeuge fehlen oft bei späteren Aufträgen, so daß eine kluge Auswahl wichtig ist.

## Die Einsamkeit des Panzergrenadiers

Eine Spezialität von Wargasm ist der ständige Perspektivenwechsel. Auf der Übersichtskarte erteilen Sie Ihren Truppen die Marschbefehle und schicken die Fahrzeuge ins Feindesland. In der Kartenansicht können Sie sogar die wechselnde Ausrichtung der Kanonenrohre in Echtzeit beobachten. Zusätzlich lassen sich hier Luftschläge oder Aufklärungsflüge anfordern, falls diese in der Mission überhaupt vorgesehen sind. Auch Nachschub wird Ihrer Einheit per Versorgungshubschrauber gebracht, aber freilich nur, wenn es erforderlich erscheint.

Da die Ihnen unterstellten Jungs nur mäßige Fähigkeiten besitzen, übernimmt der clevere Kommandeur auch gleich deren Part. Per Mausklick befördert man sich in eines der Vehikel oder schlüpft in einen unbedarften Infanteristen. Die derart von ihrem vorgesetzten Offizier besessenen Personen lassen sich nun beliebig in der Gegend herumhetzen und wechseln auf Knopfdruck auch ihre Waffe.

Bei den Kettenfahrzeugen sind Sie sogar in einer Art Trinität gleichzeitig Panzerkommandant, Kanonier und Fahrer in einer Person. Der Rücksturz auf die Karte ist jederzeit möglich, um dort den nächsten Kämpfer anzuwählen. Wird eine von Ihnen



Vor dem Einsatz wird festgelegt, mit welcher Ausrüstung es in den Kampf geht. (Software)

Spiele-Test


In der Außenansicht sieht man, wie sich ein Panzer erfolgreich verteidigt. (3Dfx)

gesteuerte Einheit zerstört, so ist dies ebenfalls nicht tragisch, weil Sie sofort eine andere Figur übernehmen dürfen.
Nicht jeder Einsatz läßt sich alleine aus der Sicht eines Panzerfahrers gewinnen. Oft kann sich ein einzelner Panzergrenadier besser in die Nähe des Zielobjektes begeben und dort einen Sprengsatz plazieren. Fußsoldaten werden übrigens von den vorhandenen gepanzerten Truppentransportern rascher befördert, doch bei einem Volltreffer aus einem gegnerischen Kanonenrohr büßt man dann natürlich gleich alle Insassen des Fahrzeugs ein.
Es gibt unterschiedliche Blickwinkel, aus denen heraus die Untergebenen dirigiert werden können. Am direktesten läßt sich das Geschehen aus der Ich-Perspektive erleben, während die diversen Außenansichten einen besseren Eindruck von den Bewegungen der ferngesteuerten Soldaten erlauben.
Wer sich im World Wide War Web schließlich tapfer gegen die unbekannten Hacker behauptet hat, der darf im Mehrspieler-Modus per Netzwerk, Internet oder Modem gegen reale Menschen antreten. **(tw)**

## Thomas Werner ★★★★

**Neu ist sie ja nicht gerade, die Idee, Action und Strategie miteinander zu verschmelzen. Auch die fliegenden Wechsel zwischen den Perspektiven – raus aus dem Kommandostand, rein in die Kartoffeln – äh einen Panzer und dann wieder zurück zur taktischen Planung, sind nichts neues. Doch woraus bei »Battlezone« und selbst bei »Urban Assault« noch ein Schuh wurde, das gerinnt bei Wargasm zu einer strukturlosen Masse.**
**Großartige strategische Überlegungen sind fehl am Platz; es kommt viel mehr auf ein geschicktes Händchen im Umgang mit dem Kanonenrohr an. Aber selbst in dieser Hinsicht konnten sich die Entwickler nicht so recht entscheiden, was sie eigentlich wollten. Wer gerne ballert, dem ist dieses karg präsentierte Spiel nicht geradlinig genug. Simulationsfreunde schrecken ob der schlichten Flug- und Fahrmodelle entsetzt zurück. Der Helikopter fliegt sich fast so, als hätte man einem der Panzer einfach Rotoren verpaßt und die Fußsoldaten müssen ihr Maschinengewehr ähnlich ausrichten wie einen Geschützturm. Dennoch machen die Missionen in ihrer Schlichtheit durchaus Spaß. Es ist regelrecht eine Herausforderung, die Einsätze mit möglichst wenig Unterstützung zu absolvieren. Am besten jedoch gefielen mir die eingespielten Wagner-Stücke – aber die stammen leider nicht von den Programmdesignern.**

- **+ Einfacher Wechsel zwischen den Fahrzeugen**
- **+ Schneller Einstieg**
- **– Insgesamt recht schlapper Mix**
- **– Schlichte Missionen**


Einsam streift ein Fußsoldat durch die trockene Wüste.

### Wargasm

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Hersteller:** | DID/Infogrames | **3D-Karten:** | 3Dfx, ATI, Riva, Direct3D |
| **Testversion:** | Beta vom November '98 | **Hardware, Minimum:** | Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| **Betriebssystem:** | Windows 95 | **Hardware, Empfehlung:** | Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte |
| **Sprache:** | Deutsch | | |
| **Multi-Player:** | 1-16 (Modem, Netzwerk, Internet) | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 62**

Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Global Domination

**Inspiriert von einigen Filmen versuchten sich britische Programmierer an der Umsetzung zukünftiger militärischer Konflikte. Heraus kam eine Art globales Missile Command mit taktischen Einsprengseln.**



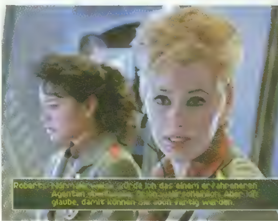
Auf der Erde ist die Hölle los: Man erkennt deutlich die Angriffe auf Asien. (3Dfx)

Schon mehrfach haben der Film »War Games« und alte James Bond-Streifen als inspirierende Vorlage für Computerspiele herhalten müssen. Auch globale Konflikte wurden durchaus des Öfteren auf den heimischen Rechnern gesichtet. Aus einem Schlagabtausch mit Interkontinentalraketen jedoch etwas Unterhaltsames zu zaubern, das hat nach »Missile Command« niemand mehr wirklich hinbekommen.

Genau darum geht es jedoch bei »Global Domination«. Damit der Dritte Weltkrieg allerdings nicht schon nach ein paar Minuten mit dem nuklearen Winter und der totalen Vernichtung aller Zivilisationen endet, wurden die Waffen fein austariert. Man führt nämlich ausschließlich begrenzte taktische Attacken gegen militärisch relevante Ziele aus und zwingt auf diese Weise den Gegner zur schmachvollen Kapitulation.

Als Neuling treffen Sie bei der »Universal Tactical Response Agency«, kurz ULTRA, ein und versuchen, vom Kontrollzentrum aus internationale Krisen zu lösen. Zwischen den Einsätzen informieren Videos über den Fortgang der kleinen Rahmenhandlung, in der Sie zunächst kleinere Länder vor Übergriffen zu schützen haben, während die faulen Kollegen miteinander flirten.


Für jedes Land sind Karten abrufbar, auf denen die Positionen der Militärstützpunkte eingezeichnet sind. (3Dfx)


Kleine Videosequenzen leiten die Missionen ein und erzählen eine kleine Geschichte.

Anfangs ist der Konflikt überschaubar. Sie verteidigen sich durch Abwehrraketen gegen anfliegende Flugkörper, fangen mit einem Ihrer Schlachtschiffe feindliche U-Boote ab und vernichten gegnerische Anlagen. Dabei sollten Sie sich stets penibel an die aktuellen Missionsziele halten. Ein voreiliger und nicht angeordneter Schlag gegen einen Aggressor führt zum endgültigen Scheitern des Auftrags.

Hauptschauplatz ist ein Globus, auf dem die über 50 einzelnen Länder eingezeichnet sind. Zusätzlich erkennt man die gerade aktiven Schiffe, die Flugzeuge und die Bahnen der Raketen. Durch eine leichte Bewegung der Maus dreht sich die Erdkugel unter dem Fadenkreuz weg, so daß Sie binnen Sekunden zum anderen Ende des Planeten wechseln können. Per Mausklick werden Angriffe oder Abwehrmaßnahmen angeleiert. Eine Stimme meldet dabei stets den Start bedrohlicher Flugkörper, die in aller Regel mit Düsenjägern oder Abfangraketen

unschädlich gemacht werden. Letztere detonieren an der von Ihnen vorgegebenen Stelle und wirken in einem größeren Umkreis.
Gleichzeitig koordinieren Sie eventuelle Gegenangriffe, und auch dies geschieht wieder mit der Maus. Im Gegensatz zu den Verteidigungsmaßnahmen drückt man dafür schlicht statt der rechten die linke Taste des Eingabegeräts. Da die Wirkungen sehr verschieden sind und schnell ein neutrales Land unter einem tragischen Fehlklick zu leiden hat, ist hier höchste Konzentration mehr als nur angebracht.

## Weltweiter thermonuklearer Krieg

Natürlich dürfen Sie durchaus auch ungezielte Schläge gegen den Feind führen. Taktisch klüger ist es jedoch, in einer speziellen Ansicht das Ziel vorher auszuwählen. Es macht durchaus einen Unterschied für den weiteren Ablauf des Kampfes, ob Sie zunächst die Fabriken, die Hafenanlagen, die Flugplätze oder die Abschußrampen ausschalten. Der Gegner verteidigt sich ebenfalls gegen derartige Handlungen und läßt ihre Pläne dadurch oft zur Makulatur werden.
Waffen stehen den Kriegsparteien nicht unbegrenzt zur Verfügung. Menge und Art der militärischen Mittel hängen dabei entscheidend von der Wirtschaftskraft, den intakten Produktionsanlagen und der technologischen Stufe eines Landes ab. Per Tastendruck wechseln Sie zwischen den Waffengattungen und entscheiden, ob Raketen, Flugzeuge, Schiffe oder sogar Satelliten zum Einsatz kommen. In höheren Spielstufen steht Ihnen ein ganzes Arsenal durchschlagender Argumente zur Verfügung, mit denen Sie besonders bei kleinen Staaten rasch Eindruck schinden. Entscheidungen müssen oft in wenigen Sekunden gefällt werden, aus diesem Grund werden hier nur streßresistente Spieler eine wirkliche Chance haben.
Im Mehrspielermodus tauschen bis zu acht menschliche Spieler thermonukleare Grüße miteinander aus. Zusätzlich gibt es den auch für Einzelspieler interessanten Konflikt-Editor. Hier können Sie mit verschiedensten Einstellungen entweder selbst Szenarien erstellen oder den Zufallsgenerator bemühen. Bei solchen Karten kann es dann durchaus sinnvoll sein, neutrale Länder zu erobern, um an deren kostbare Ressourcen zu gelangen. **(tw)**


**In höheren Leveln können Sie auch Satelliten einsetzten. (3Dfx)**

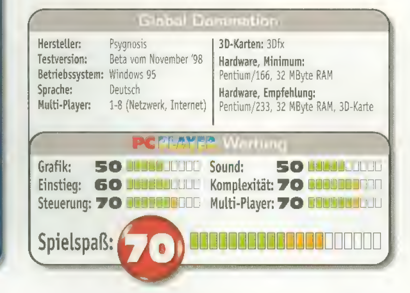


**Der Konflikt-Editor erlaubt das Erstellen eigener Szenarien.**

### Thomas Werner ★★★★

**Mit Sicherheit ist Global Domination eines der merkwürdigsten Spiele, das mir in der letzten Zeit untergekommen ist. Nach den ersten Pressevorführungen war ich eher skeptisch, ob aus dieser kahlen drehbaren Erdkugel mit überall aufblitzenden Raketeneinschlägen tatsächlich je ein richtiges Spiel werden könnte. Tatsächlich ist es keines von den Programmen, die schon beim Zusehen auf den ersten Blick begeistern. Erst wenn man selbst die Hand an der Maus hat und die ersten zwei, drei Missionen erfolgreich bestanden sind, packt einen der Ehrgeiz.**
**Ständig ist etwas los, und schon kleine Unaufmerksamkeiten können den Missionserfolg gefährden. Ein unbeabsichtigter Nuklearschlag gegen ein neutrales Land – was in der Hektik des Gefechtes schnell passiert – und Sie sind ihren Job als globaler Militärkoordinator los. In der Tat erinnert es stark an Titel wie Missile Command, bei dem man schon vor fast zwanzig Jahren eintreffende Interkontinentalraketen abwehren mußte. Durch das taktische Element wurde dieses Spielprinzip jedoch deutlich aufgewertet.**
**Allerdings dauert es eine Weile, bis man wirklich verstanden hat, worum es eigentlich geht. Die ersten 30 bis 60 Minuten wird der Durchschnittsspieler ein wenig überfordert sein von den ständig eingehenden Meldungen sowie den vielen Symbolen und Lichtblitzen. Auch später ist es nicht eben leicht, jederzeit den Überblick zu behalten. Insgesamt ist dieses ungewöhnliche Spiel jedoch den Schweiß, den Sie während der unabdingbaren Eingewöhnung ausschwitzen werden, wert.**

- \+ Viel Action ...
- \+ ... mit einer Prise Taktik
- \+ Gute Steuerung
- − Missionen ähneln sich
- − Zu viel Raketengewusel


Global Domination

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Psygnosis | 3D-Karten: | 3Dfx |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk, Internet) | | |

PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 60 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

Spielspaß: 70

PLATIN PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# FIFA 99

**Alle Jahre wieder ... beginnt nicht nur in der Bundesliga eine neue Saison, sondern auch bei EA Sports' Rekordserie, deren jüngster Sproß es mühelos schafft, sämtliche Konkurrenten schwindelig zu spielen.**

▲ Bei Schnee und Regen erblaßt der Rasen, die Beine werden schwer, und die Nerven liegen blank. (3Dfx)




Der gelbe Pfeil informiert über die Richtung und Stärke der geschlagenen Ecke, die einblendbare Radarkarte über die derzeitige Position sämtlicher Spieler. (3Dfx)

Während es in anderen Genres als zutiefst unfein gilt, ein festes spielerisches Konzept bei nur geringfügigen Verbesserungen durch die Jahre zu hieven, ist genau dies das Patentrezept jeglicher sportiven Software. Schließlich will man sich möglichst eng an die Realität anschmiegen, und da genügt es, stets auf dem aktuellen technischen Stand zu bleiben und seinem Zögling hie und da kleine Detailkorrekturen angedeihen zu lassen. Diese absolut ehrenwerte Dopingmethode wendet auch EA Sports bei der 1993 ins Leben gerufenen »FIFA«-Fußballserie an. Lohn der Mühe: 15 Millionen Käufer bisher, bei steigender Tendenz. Um diesen einsamen Rekord weiter auszubauen, ergatterten die kanadischen Entwickler erst kürzlich die offiziellen FIFA-Lizenzen für die geplante europäische Superliga »UEFA Euro 2000« sowie die 2002 und 2006 stattfindenden Fußball-Weltmeisterschaften. Dadurchdarf EA Sports in den nächsten acht Jahren die originalen Spieler- und Vereinsnamen beliebig verwenden. Gerüchteweise planen die Kanadier sogar, ihren Ausstoß zukünftig auf drei Fußballsimulationen pro Jahr zu steigern, obwohl der Mutterkonzern diese Behauptung im Moment noch dementiert.

## Mehr von allem

Ob nun Ausnahme oder neue Regel, faktisch ist es schon soweit: Nach »FIFA 98« und »Frankreich 98« betritt mit FIFA 99 bereits die dritte EA-Kickersimulation binnen eines Jahres den digitalen Rasen. Hauptunterschied zu den ansonsten recht ähnlichen Vorgängern: FIFA 99 bietet von allem etwas mehr. Mehr Mannschaften, mehr Animationen, mehr Spezialbewegungen – und damit auch mehr Langzeitmotivation. So treten beispielsweise über 200 aktuelle Clubmannschaften der zwölf wichtigsten europäischen Ligen (Italien, Frankreich, England, Deutschland et cetera) auf, darüber hinaus stehen 42 Nationalteams zur Wahl.

Bevor es zur Hauptsache geht, dürfen Sie sich jeden nur erdenklichen Spielplan zusammenstricken: Die Bandbreite reicht von nationalen und europäischen Pokalwettbewerben über die Champions League bis hin zu Weltmeisterschaften, einer kompletten Saison oder gar einer hausgemachten Fantasie-Liga. Standardsituationen können trainiert und Freundschaftsspiele absolviert werden, selbst

Zwei der vielen neuen Animationen: Nach dem Torerfolg versammeln sich die Spieler des erfolgreichen Teams zum Veitstanz, die anderen dagegen mimen den sterbenden Schwan. (3Dfx)

Engländer sagen gerne, ein Eckstoß wäre ein halbes Tor. Bei FIFA 99 stimmt diese Fußballerweisheit. (3Dfx)

ein zeitlich unbefristetes Match, das erst nach einer vorgegebenen Zahl an Toren endet, gehört zum Angebot. Änderbar sind auch die zehn Charakterwerte jedes einzelnen Ledertreters: Wer seinem Kicker etwas mehr Schnelligkeit zukommen lassen will, muß dafür allerdings an anderer Stelle, etwa bei der Schuß- oder Kopfballstärke sparen. Haarschnitt, Hautfarbe und Trikotdesign sind ebenfalls frei wählbar. Dank einer kleinen Managementfunktion tauschen Sie Spieler nach Belieben zwischen den einzelnen Mannschaften aus – bei einer entsprechend mutigen Personalpolitik rückt damit sogar ein Kantersieg Wolfsburgs über Brasilien in den Bereich des Möglichen.

## Neue Feinheiten

Vor dem Anpfiff bestimmen Sie noch Spieldauer und Wetterlage (Dürre, Normalwetter, Regen, Schneeregen oder Schnee). Letztere hat erhebliche Auswirkungen auf die Ballphysik und die Schnelligkeit Ihrer Mannen. Ebenfalls einstellbar ist neben der Schiedsrichter-Toleranz auch die Spielgeschwindigkeit, die stellvertretend für den Schwierigkeitsgrad steht: Je rasanter das Geschehen abläuft, desto schwieriger wird es, sich gegen den kombinationsstarken Computergegner zu behaupten. Erstmals bei der FIFA-Reihe bekommen Sie eine halbautomatische Kontrolle über den Torwart: Sie entscheiden, ob er einem anstürmendem Gegner entgegenläuft oder auf der Linie verharrt. Wieder mit von der Partie sind auch die vier von »Frankreich 98«




Ein Turnschuh allein macht aus einem lendenlahmen Frühinvaliden noch lange keinen Sportstar, wie Adidas Power Soccer 98 leidvoll erfahren mußte. Auch verblassender Ruhm ist weder auf dem grünen noch auf dem digitalen Rasen viel wert, davon wiederum kann das einst hochgelobte Sensible Soccer ein trauriges Lied singen. Die Neuauflage der in allen Wertungskategorien deutlich in die Jahre gekommene Kickerei erkämpfte sich bloß mit einem Nostalgie-Bonus den vorletzten Tabellenplatz hinter dem mit diversen Detailmängeln behafteten Golden Goal 98. Neuer Meisterschaftsanwärter ist FIFA 99, und das nicht allein wegen der realitätsnahen Präsentation; dank der zwölf nationalen Ligen und Nationalmannschaften stimmt es hier auch mit der Langzeitmotivation – und eben mit der ist es bei Frankreich 98 nicht allzu weit her. Dafür, daß hier nur Nationalmannschaften der letzten WM auflaufen, gibt es die gelbe Karte in Gestalt eines Wertungsabzuges.

### Manfred Duy ★★★★★

Same procedure as every year, möchte man meinen, denn alljährlich stellt EA Sports eine formidable Fußballsimulation zugunsten eines noch besseren Nachfolgers vom Platz. Die prachtvoll animierten FIFA-99-Kicker bewegen sich geschmeidig wie nie zuvor, die neuen Animationen und Schußtechniken sind eine zwar kleine, aber doch hochwillkommene Bereicherung. Die eigentlich bereits perfekte Steuerung ist ebenfalls einen Tick feinfühliger geworden – allerdings auch etwas anspruchsvoller, denn bis man sich die vielen Spezialbewegungen antrainiert hat, dürfte die nächste FIFA-Folge bereits am Warmlaufen sein. Lohnt es sich wirklich, bei EA Sports eine FIFA-Dauerkarte zu lösen, um sich alle paar Monate eine gelinde verbesserte Neuauflage eines zugegebenermaßen exorbitant guten Kickersimulators zuzulegen? Für Sammler und Fußballfans sicherlich. Denn FIFA 99 bietet einfach die schönste Fußball-Show, die derzeit zu haben ist. Durch die vielen Vereine und das überaus variantenreiche Geschehen stimmt auch die Langzeit-Motivation. Dem Gelegenheitsspieler dagegen, der bereits Frankreich 98 oder FIFA 98 kennt, werden die unzähligen Mini-Verbesserungen wahrscheinlich gar nicht weiter auffallen. Und wer sich bislang mit keinem der beiden Titel anfreunden konnte, sollte ohnehin über einen Wechsel der Sportart nachdenken.

+ Die mit Abstand beste Fußballsimulation

+ Sehr variantenreiches Spiel

+ Originale Spieler- u. Mannschaftsnamen

+ Fachkundig kommentiert von ZDF+SAT1-Reportern

– Arg viel Rumgegrätsche



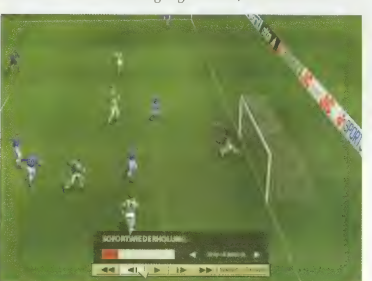




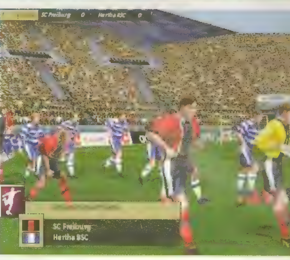


Jeder Spieler verfügt über zehn editierbare Charaktereigenschaften. (3Dfx)

bekannten Spezialtricks wie Abseitsfalle oder Konter. Neu dagegen sind viele der zahlreichen Animationen, etwa nach einem Tor oder einem Foul. Solchen Zierrat sieht man gerne, spieltechnisch weitaus bedeutsamer sind natürlich die frischen Dribbel- und Schußtechniken. Mit einem Übersteiger lassen Sie den Gegner ins Leere laufen, Drehungen werden vor der Vollendung abgebrochen, und auf eine Schwalbe fliegt so mancher Schiri rein. Den Gegner dagegen verwirren Sie durch einen per Brust weitergeleiteten Ball oder einen noch im Rutschen ausgeführten Paß.




Jede Szene läßt sich aus verschiedenen Blickwinkeln wiederholen und bei Gefallen auch abspeichern. (3Dfx)




Ohne 3D-Karte sieht das Geschehen grobkörniger aus. (Software)

## Thomas Werner ★★★★★

Eines sollte man gleich mal im Spielberichtsbogen festhalten: FIFA 99 ist der Weltmeister unter den Fußballsimulationen, denn eine optisch, akustisch oder gar spieltechnisch ausgereiftere Digi-Bolzerei ist derzeit kaum vorstellbar. Selbst die deutschen Kommentare passen sich neuerdings dem Geschehen an, und daß ich nun auch eine Teilkontrolle über den Goalie habe, ist ebenfalls sehr beruhigend. Wenn es kein Widerspruch in sich wäre, würde ich fast behaupten, daß FIFA 99 eine Nuance zu verspielt ist, denn oftmals bin ich etwas abgelenkt von den vielen kleinen technischen Kabinettstückchen, die meine Kicker hier aufführen – manchmal auch ungewollt, denn des öfteren löse ich in der Hektik des Geschehens eine Pirouette oder einen Hackentrick aus, obwohl ich eigentlich einen Paß schlagen wollte. Aus diesem Grund wendet sich FIFA 99 auch weniger an die Geradeaus-Bolzer britischer Prägung, sondern nähert sich dem technisch und taktisch anspruchsvollen Kurzpaßspiel der Brasilianer, Holländer oder Franzosen an. Aber so ändern sich halt die Zeiten, denn schließlich haben es die Filigran-Techniker bei der letzten WM auch viel weiter gebracht als die vorzeitig gescheiterten Kraftmeier von der Insel.

- + Hohe Dauermotivation dank vieler Spielmodi
- + Tolle Präsentation
- + Nationalteams u. zwölf nationale Ligen
- + Viele kleine Verbesserungen
- − Sehr übungsintensive Steuerung

### Feine Neuheiten

Solche technischen Kabinettstückchen klappen am besten mit einem Sechs-Button-Gamepad, mit einem Vier-Button-Steuergerät sind viele Aktionen gar nicht, und mit der Tastatur nur recht umständlich auszuführen. Im Gegenzug wurde die Ballkontrolle ein bißchen vereinfacht, das Leder klebt neuerdings geradezu am Mann, und in der Nähe der Auslinien achtet dieser selbst sorgsam darauf, daß es ihm nicht versehentlich über die Linie davonrollt. Was die Spieler betrifft, die haben dank einer gesteigerten Frame-Rate an Geschmeidigkeit zugelegt, sie sind nun unterschiedlich groß und in der Lage, Sprints auch aus dem Stand auszuführen. Der taktisch etwas geschickter agierende Computergegner setzt jetzt eher auf die Manndeckung. Auch Ihre Jungs rücken schneller nach, so daß Anspielstationen flink gefunden sind. Die brauchen Sie auch, denn während Dribblings in aller Regel vom Gegner abgegrätscht werden, nähern Sie sich durch kluges Paßspiel dem gegnerischen Kasten schon leichter. Kleiner Makel: Fernschüsse führen höchst selten zum Erfolg, auch rennen Ihre Spieler öfters mal ins Abseits. Relativ bescheiden sind zudem die Schiedsrichterleistungen, denn in aller Regel ergattern und verlieren Sie den Ball durch eine Blutgrätsche von hinten. Die wird im realen Fußballerleben mit einer gelben Karte geahndet, der FIFA-99-Schiri dagegen verbucht so was unter der Rubrik »Gesunde britische Härte«. (md)



**FIFA 99**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | EA Sports |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch |
| Multi-Player: | 1-20 (4 an einem PC; Netz/Modem/Nullmodem) |
| 3D-Karten: | 3Dfx, Direct3D |
| Hardware, Minimum: | Pentium/200, 16 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte, Sechs-Button-Pad |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 90 | Sound: | 90 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 90 |
| Steuerung: | 90 | Multi-Player: | 100 |

**Spielspaß: 92**

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9.99 + 3.- Postgebühr. ab DM 200.- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6.99. ab DM 200.- frei

Preise Stand 13.11.98 * = *noch nicht verfügbar am 13.11.*
**N** = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
**Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372**
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.






Titel des Monats Dezember:
# European Air War
**59,99**

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!




## TOP 10

| | |
|---|---|
| Age of Empire: Rome | 54,99 |
| Anno 1602 | 79,99 |
| Caesar 3 | 79,99 |
| Combat Flight Simulator | 89,99 |
| Die Siedler 3 | 74,99 |
| Dune 2000 | 69,99 |
| Grand Prix Legends | 79,99 |
| Half Life* | 79,99 |
| Sin | 69,99 |
| Tomb Raider 3 | 74,99 |

## PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

**AND Software = Preis + Wert!**

| | |
|---|---|
| Routenplaner Welt | 29,99 |
| Mega Reisepack | 24,99 |
| Preiswert übernachten | 24,99 |
| Überraschende Reiseziele | 24,99 |
| Zoo's & Co | 24,99 |
| 3D Lemmings | 27,99 |
| 7th Guest | 12,99 |
| 1942 Pacific Air War | 19,99 |
| 1944 Across the Rhine | 19,99 |
| Abe's Odysee | 29,99 P |
| Pinball Pack | 19,99 |
| Pirates! Gold | 24,99 |
| Player Manager 2 | 12,99 |
| POD Miss. Back to Hell | 19,99 |
| Police Quest SWAT | 29,99 |
| Prince of Persia 1+2 | 22,99 |
| Privateer 2: Darkening | 24,99 |
| Pro Pinball Timeshock | 29,99 |
| Project Paradise | 9,99 |
| Puzzle Bobble Classic | 19,99 |
| Rayman's World | 29,99 |
| Rebel Assault 1 | 9,99 |
| Rebel Assault 2 | 29,99 |
| Red Baron 1 Classic | 19,99 |
| Redline Racer | 29,99 |
| Resident Evil 1 | 24,99 |
| Road Rash Classic | 29,99 |
| Schleichfahrt | 24,99 |

**Kundenservice groß geschrieben:**
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

| | |
|---|---|
| Aces of the Deep | 19,99 |
| Addiction Pinball | 24,99 P |
| Airlines | 19,99 |
| Albion Classic | 24,99 |
| Battle Isle 2 + Data | 22,99 |
| Battle Isle 3 | 24,99 |
| Battle Zone | 24,99 |
| Beasts & Bumpkins Cl | 29,99 |
| Betrayal in Antara | 24,99 N |
| Bing | 29,99 |
| Blade Runner | 34,99 |
| Bleifuss 2 | 24,99 |
| Bleifuß Fun | 19,99 |
| Bundesliga Man. Hatt | 29,99 |
| Bundesliga Man. Pro | 19,99 |
| Carmageddon (USK 12) | 29,99 |
| Christoph Kolumbus | 19,99 |
| Civil War General | 19,99 |
| Conquest Earth | 19,99 P |
| Creature Shock | 12,99 |
| Cyberstorm | 9,99 |
| Dark Earth | 24,99 |
| Dark Reign | 19,99 |
| Dark R. Dark Rule Level | 22,99 |
| Dark Reign Mission | 34,99 |
| Das schwarze Auge 1-3 je | 9,99 |
| Demonworld | 14,99 P |
| Der Industriegigant | 24,99 |
| Descent 2 | 24,99 |
| Destruction Derby 2 | 27,99 |
| Diablo | 24,99 |
| Diablo: Hellfire | 34,99 |
| Diablo: Diabolic Tricks | 24,99 |
| Diablo Level Master | 39,99 |
| Die Fugger 2 | 19,99 |
| Die Hanse | 27,99 |
| Die Kosmicks | 29,99 |
| Die Siedler 1 Classic | 22,99 |
| Die total verrückte Rallye | 22,99 |
| Dune | 12,99 |
| Dungeon Keeper Gold | 29,99 |
| Deeper Dungeons | 29,99 |
| Earthworm Jim 2+1 | 22,99 |
| Ecstatica 2 | 27,99 |
| Eishockey Manager | 19,99 |
| Elisabeth 1 Classic | 29,99 |
| Extreme Assault | 24,99 P |
| F 16 Fighting Falcon | 12,99 |
| FIFA Soccer 96 Classic | 19,99 |
| FIFA Soccer Manager | 29,99 |
| Flottenmanöver | 24,99 |
| Floyd | 29,99 |
| Frogger | 24,99 |
| FX Fighter Turbo | 9,99 |
| Gene Machine | 9,99 |
| Gex 3D | 29,99 |
| Have a N.I.C.E. Day | 29,99 N |
| Heavy Gear | 24,99 N |
| Heroes of M&M Full Pack | 29,99 |
| Herrscher der Meere | 24,99 |
| Hexen 2 Portal Praevus | 29,99 |
| Holiday Island | 24,99 |
| Imperium Galactica | 29,99 |
| Incubation | 24,99 P |
| Incubation Mission | 29,99 |
| Indiana Jones 3+4 | 22,99 |
| Interstate 76 | 29,99 |
| I War | 29,99 |
| Jack Orlando | 9,99 |
| Jurassic War | 29,99 |
| Kanaan | 72,99 |
| KKND Classic | 29,99 |
| King's Quest 7 | 19,99 |
| Koala Lumpur | 22,99 |
| Last Express | 22,99 |
| Lighthouse | 19,99 |
| Little Big Adventure 2 | 29,99 |
| Lucky Luke | 27,99 |
| Lure of Temptress | 12,99 |
| M1A2 Abrams | 24,99 |
| Mad News | 9,99 |
| Man of War | 29,99 P |
| Manic Karts | 12,99 |
| Master of Orion 2 | 22,99 |
| MAX | 29,99 |
| MDK | 19,99 |
| Mechwarrior 2 | 24,99 |
| Monster Trucks | 27,99 |
| Monty Python Waste of | 19,99 |
| Need 4 Speed 2 SE | 29,99 |
| NHL Hockey 97 | 29,99 |
| Nihilist | 9,99 |
| Pandemonium 2 | 29,99 |
| Phantasmagoria 1 | 27,99 |
| Pinball Classics Vol. 1 | 29,99 |
| Pinball Classics Vol. 2 | 29,99 |
| Sens. World of Soccer | 19,99 |
| Seven Years War | 24,99 |
| Shanghai Great Mom. | 24,99 |
| Shanghai 2 Drachenauge | 9,99 |
| Shivers 2 | 19,99 |
| Silent Service 2 | 9,99 |
| Sim Coaster | 19,99 N |
| Sim City Classic | 9,99 P |
| Sim Tower | 19,99 N |
| Stadt der verl. Kinder | 24,99 |
| Stars | 29,99 |
| Steel Panthers 2 | 24,99 |
| Stonekeep | 24,99 |
| Street Racer | 22,99 |
| Stunt Driver | 9,99 N |
| Sub Culture | 22,99 |
| Super EF 2000 | 29,99 |
| Syndicate Wars Classic | 29,99 |
| Teamchef | 19,99 |
| TFX 3 F22 | 29,99 |
| The Dig | 29,99 |
| Theme Hospital | 29,99 |
| Tie Fighter | 29,99 |
| TOCA Touring Car | 29,99 |
| Toonstruck | 19,99 |
| Top Shot | 24,99 N |
| Total Annihilation | 29,99 |
| Transport Tyc+World Ed | 24,99 |
| Trash It! | 9,99 P |
| Trophy Bass 3 | 19,99 N |
| Ultimate Race pro | 24,99 P |
| Ultimate Race (Zusatz) | 24,99 |
| Uprising Classic | 22,99 |
| Vermeer | 29,99 |
| Vollgas | 22,99 |
| War in the Gulf | 9,99 |
| Warcraft 2 | 29,99 |
| Wing Commander 4 | 29,99 |
| Wing Commander 5 | 29,99 N |
| Wipeout 2097 | 27,99 |
| Worms | 24,99 |
| X-Com - Apocalypse | 24,99 |
| X-Com: Terror f.t. Deep | 24,99 |
| X-Wing - Mission | 22,99 |
| + Expansion Set | 29,99 |
| Zeppelin | 9,99 |
| Zork Grand Inquisitor | 24,99 P |

**Preisaktion!**

| | |
|---|---|
| Conquest Earth | 19,99 |
| F1 Racing 2 | 69,99 |
| MDK | 19,99 |
| Mechcommander | 39,99 |
| Trash It! | 9,99 |
| X-Com Interceptor | 49,99 |
| Verbal Commander | 99,99 |

## CD ROM

| | |
|---|---|
| 101st Airborne | 89,99 |
| 3D Ultra Mini golf | 34,99 |
| 3D Ultra Deluxe | 49,99 |
| 486 Explosion | 42,99 N |
| Actua Golf 3* | 62,99 |
| Actua Pool* | 69,99 |
| Actua Soccer 3* | 69,99 |
| Adidas Power Soccer 98* | 77,99 |
| Age of Empire | 59,99 P |
| Age of Empire Miss. 2 | 24,99 N |
| Age of E. german Offen | 24,99 |
| Age: Aufstieg Roms | 54,99 |
| AH 64D Longbow 2 | 74,99 |
| Airline Tycoon | 69,99 |
| Aironauts* | 59,99 |
| Akte Europa | 32,99 |
| Alpha Centauri* | 79,99 |
| Anno 1602 | 79,99 |
| Anno 1602: Neue Inseln | 29,99 |
| Anstoss 2 Data | 24,99 |
| Anstoss Gold | 59,99 |
| Apache* | 74,99 |
| Apache Havoc* | 79,99 |
| Army Men | 69,99 |
| Armored Fist 2 | 69,99 |
| Art of War Vol. 1 | 79,99 |
| Asse der Tiefe | 39,99 |
| Asterix & Obelix | 37,99 |
| Atlantis | 74,99 |
| Atomic Bomberman | 54,99 |
| Autobahn Raser | 49,99 |
| Axis & Allies | 69,99 |
| Baldur's Gate* | 79,99 |
| Baphomets Fluch | 19,99 |
| Baphomets Fluch 2 | 69,99 |
| Barrage* | 52,99 |
| Battle Arena Toshinden 2 | 69,99 |
| Battlespire* | 69,99 |
| Behind the Magic* | 42,99 |
| Big Air* | 79,99 |
| Bing 2* | 69,99 |
| Bill and Knights* | 64,99 |
| Bleifuss 2 Rallye | 49,99 |
| Broadsides* | 69,99 |
| Bundesliga Man. 98 | 79,99 |
| Bundesliga M Ch.Pack | 49,99 |
| Byzantine | 69,99 N |
| Caesar 3 | 79,99 |
| Caesar Gold | 37,99 |
| Caesar's Fantasy Slots | 39,99 |
| Carmag. Max. (USK 12) | 44,99 |
| Cart Precision Racing | 44,99 N |
| Castrol Honda Superbike | 74,99 |
| Centipede | 69,99 N |
| Chartbuster | 54,99 N |
| Chessmaster 6000 | 72,99 N |
| Civil War General 2 | 62,99 |

## Playstation, Sega Saturn & N64 führen wir auch!

| | |
|---|---|
| Civilisation 2000 | 34,99 |
| Civ 2: Conflicts | 22,99 |
| Civ 2: Fantastic Worlds | 24,99 |
| Civ 2 Unentdeckte Welt | 24,99 |
| Civ 2+Data 1+2 | 62,99 |
| Claw | 34,99 |
| Cluedo 2 | 59,99 N |
| Colin McRae Rally | 69,99 |
| Comanche 3.0 Gold | 79,99 |
| Combat Flight Simulator | 89,99 |
| Commandos | 79,99 |
| C & C 1 | 39,99 P |
| C & C 2 | 79,99 |
| C & C 1 oder 2 Data je | 24,99 |
| C & C Trackball | 79,99 |
| C & C 3* | 89,99 |
| Creatures 2 | 69,99 P |
| Crime Killer | 64,99 |
| Cromagnon* | 59,99 |
| Daikatana* | 77,99 |
| Dark Colony | 42,99 |
| Dark Colony Mission | 19,99 |
| Dark Hermetic Order* | 69,99 |
| Das fünfte Element | 59,99 |
| Das schwarze Auge 1-3 | 34,99 |
| Dethkarz | 74,99 N |
| Deo Gratias* | 74,99 N |
| Der Fußballmanager* | 79,99 |
| Der Industrieg. Exp Set | 29,99 |
| Descent Freespace | 79,99 |
| Data hierzu: Silent Threat | 29,99 |
| Delta Force | 74,99 N |
| Die by the Sword | 64,99 |
| Die by the Sword Mission | 29,99 |
| **Die gr. Schlacht:** | |
| + Napoleon in Rußland | 32,99 |
| + Prelude to Waterloo | 32,99 |
| Die Siedler 2 Gold | 49,99 P |
| Hugo 5 | 59,99 |
| Hugo 6 | 59,99 |
| Hugo Gold | 39,99 N |
| IF A 18E Carrier Strike | 74,99 |
| Incoming | 84,99 |
| Incoming Subversion | 29,99 N |
| Internat. Football 98* | 64,99 |
| Interstate 76 Nitro | 42,99 |
| Israeli Air Force | 74,95 |
| Jagged Alliance 2* | 69,99 |
| Jazz Jack Rabbit 2+1 | 59,99 |
| Jedi Knight + Mission | 59,99 N |
| Jedi K. Mysteries of t. S. | 34,99 |
| Jetfighter Full Burn | 74,99 |
| John Madden NFL 99* | 79,99 |
| John Sinclair | 69,99 |
| Judgement Force* | 79,99 |
| Kings Quest 8* | 74,99 |
| KKND 2 Krossfire | 59,99 |
| Knights and Merchants | 54,99 |
| Lands of Lore 2 | 39,99 P |
| Lands of Lore 3 | 79,99 |
| Leisure S. Larry 7 | 34,99 |
| Leisure S. Larry Casino | 47,99 |
| Links '99 | 84,99 |
| LMK* | a.A. |
| Lode Runner 2* | 69,99 |
| Lords of t. Realm Royal Ed | 69,99 |
| Lord of Magic | 66,99 |
| dto: Legends of Urak* | 29,99 |
| Lost Vikings 2 | 29,99 |
| M1 Tank Platoon 2 | 69,99 |

**Dezember - Öffnungszeiten**
Montag-Freitag 7-22 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

| | |
|---|---|
| Skullcaps* | 44,99 |
| Small Soldiers | |
| Globotec Design Center | 49,99 |
| Squad Commander | 49,99 |
| Solar* | 72,99 |
| Soldiers at War | 74,99 |
| Sonic 3D | 49,99 |
| Sonic R | 49,99 N |
| Sports TV Boxing | 69,99 |
| Star Craft | 79,99 P |
| Star Craft Broadwar | 34,99 N |
| Star Craft Insurrection | 24,99 |
| Starsiege* | 74,99 |
| **Star Trek** | |
| Birth of Federation* | a.A. |
| Captain's Chair | 79,99 |
| Compilation* | 52,99 |
| Generations | 24,99 |
| Klingon Honor Guard | 69,99 |
| Next Gen. Final Unity | 24,99 |
| Starshot* | 74,99 |
| Steel Panther 3 | 69,99 |
| Stratego | 59,99 N |
| Streetfighter Alpha 2* | 64,99 |
| Streetfighter-The Movie* | 69,99 |
| Superbike World Champ | 69,99 N |
| Swing | 34,99 |
| **Telefonbuch für Deutschland** | **22,99** |
| Tellurian Defence* | 69,99 |
| Tenth Planet* | 69,99 |
| Test Drive 4x4 | 79,99 |
| Test Drive 5* | 79,99 |
| The Full Wormage | 59,99 |
| The House o. t. Dead | 62,99 |
| Theatre of Pain* | 79,99 |
| Tides of War* | 69,99 |
| Tiger Woods 99* | 79,99 |
| Zusätze hierzu je | 29,99 |
| Tiny Trains | 34,99 |
| Titanic | 32,99 |
| Tomb Raider 1 Dir. Cut | 39,99 |
| Tomb Raider 2 | 74,99 |
| Tomb Raider 2 Add on | 22,99 |
| Tomb Raider 3 | 74,99 P |
| Top Gun Hornets Nest | 49,99 N |
| Total Annih. Add-On | 29,99 |
| Trespasser* | 74,99 N |
| Tribal Rage* | 79,99 |
| Tunguska | 69,99 N |
| Turok 2 dt.* | 77,99 |
| Turok 2 engl. Original | 89,99 |
| UEFA Championship Man | 74,99 N |
| Ultima Ascension* | 79,99 |
| Ultimate Strategy Archives | 54,99 |
| Unreal dt. Version | 74,99 |
| Unreality | 29,99 |
| Urban Assault | 44,99 P |
| Villa Miramar | 34,99 |
| Viper Racing 450 PS | 42,99 N |
| Virtua Fighter 2 | 49,99 |
| Virtual Pool 2 | 69,99 |
| VR Baseball All Stars* | 74,99 |
| Wall Street Tycoon* | 72,99 |
| War Box* | 47,99 |
| Warbirds* | 72,99 |
| Wargames | 79,99 |
| Wargasm | 79,99 N |
| Warhammer 2 | 79,99 |
| Warlords 3 | 34,99 P |
| Wartorn | 79,99 N |
| Wild Metal Country* | 69,99 |
| Wizardry Compilation* | 37,99 |
| World Football Manager | 72,99 |
| World War 2 Fighters* | 79,99 |
| Worms 2 | 34,99 P |
| X-Com Interceptor | 49,99 P |
| X-Files: Unrest Access | 44,99 |
| X-Files: The Game | 79,99 |
| X-Wing vs. Tie Fighter + Miss | 69,99 |
| You don't know Jack | 59,99 |

**Gamestar - Leserbefragung 9/98:**
**Game It! ist der bevorzugte Versender!**
*(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)*
*Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar*
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

| | |
|---|---|
| Die Siedler 2 Mission | 29,99 |
| Siedler 2: Die Besiedlung | 24,99 |
| Die Siedler 3* | 74,99 |
| Die Versuchung | 74,99 |
| Die Völker* | 69,99 |
| Discworld 2 | 37,99 |
| Dodgem Arena* | 69,99 |
| Dominion dt. | 74,99 |
| Drakan* | 82,99 |
| DSF Fußballmanager | 37,99 |
| DSF Funpaket | 19,99 |
| Duckman* | 54,99 |
| Dune 2000 | 69,99 |
| Dune 2000: Desert | 19,99 N |
| Dungeon Keeper 2* | 79,99 |
| Dynasty General | 72,99 |
| Earth 2140 Gold Pack | 34,99 |
| Eastern Front | 74,99 |
| Eastern Front Mission 1 | 24,99 |
| Eliminator* | 69,99 |
| Emergency | 49,99 |
| Enemy Zero* | 59,99 |
| Esoteria* | 44,99 P |
| European Air War | 59,99 |
| Evolution | 77,99 |
| Expert Pool* | 69,99 |
| Extreme G 2* | 77,99 |
| F1 Racing | 39,99 |
| F1 Racing Sim. 2 | 69,99 |
| F 16 Aggressor* | 69,99 |
| F 16/Mig 29 Bundle | 72,99 N |
| F 22 Raptor | 39,99 |
| F 22 Red Sea Ops | 29,99 |
| F 22 Total Air War | 64,99 |
| Falcon 4.0* | 69,99 |
| Fallout | 69,99 |
| Fallout 2* | 77,99 |
| Fields of Fire | 79,99 |
| FIFA Soccer 98 | 74,99 |
| Fifa Soccer 99 | 84,99 |
| Fighter Pilot* | 49,99 |
| Fighter's Squadron* | 69,99 |
| Fighting Force | 74,99 |
| Final Fantasy 7 | 77,99 |
| **Flugsim's siehe Sonderfeld** | |
| Flying Nightmares 2* | 64,99 |
| Football 99 | 49,99 |
| Formel 1 97 | 79,99 |
| Forsaken | 74,99 |
| Frankr. 98 Fußb. WM | 42,99 |
| + Alfa Dread Joypad | 54,99 |
| Fritz 4 | 39,99 |
| Gabriel Night 2 dt | 34,99 |
| Gabriel Night Anthology | 34,99 |
| Galaxis Futura* | 34,99 |
| Game, Net & Match | 49,99 |
| Gangsters* | 69,99 |
| G Police | 84,99 |
| Global Domination* | 69,99 |
| Glover | 69,99 N |
| Gold 5 Topware* | 39,99 N |
| Golf 4.0 (Microsoft) | 44,99 P |
| Grand Prix 500 CC | 69,99 |
| Grand Prix Legends | 79,99 |
| **Gold Games 3** | **44,99** |
| **Knights&Merch.** | **54,99** |
| Grand Theft Auto | 39,99 P |
| Grim Fandango | 79,99 N |
| Gut gemischt* | 42,99 |
| H.E.D.Z. Win95 | 69,99 |
| Half Life US Version | 79,99 P |
| Half Life | 79,99 |
| Hardball 6 | 74,99 |
| Hardwar | 69,99 |
| Hattrick Wins* | 69,99 |
| Heart of Darkness | 59,99 |
| Heavy Gear 2* | 79,99 N |
| Heretic 2 | 79,99 |
| Hesperian Wars* | 69,99 |
| Hexplore | 79,99 |
| Magic: die Zusammenkunft | 57,99 |
| hierzu: Spells of | 34,99 |
| Magic: Duel of Planes | 69,99 |
| Mayday | 69,99 |
| MAX 2 | 84,99 |
| Mechcommander | 39,99 P |
| Megaman X4* | 64,99 |
| Metro Police | 69,99 P |
| MIA Win95 | 69,99 |
| Micro Machines 3 | 34,99 P |
| Might & Magic 6 | 69,99 |
| Monkey Island 1+2 | 22,99 |
| Monkey Island 3 | 79,99 |
| Monopoly | 54,99 |
| Monopoly Star Wars | 32,99 P |
| Monster Truck M. 2 | 59,99 P |
| Moto Racer 2* | 79,99 |
| Motocross Madness | 74,99 P |
| Motor Mash* | 49,99 |
| Myst Special | 49,99 |
| Myst 2 (Riven) | 69,99 |
| Myth The Fallen Lords | 79,99 |
| Myth 2* | 79,99 N |
| NBA Live 99* | 79,99 |
| NBA 99 + Alfa Dread Joypad | 84,99 |
| Need 4 Speed 3* | 79,99 |
| Newman Haas Racing* | 69,99 |
| NFL Blitz* | 79,99 |
| NFL Quaterback 99 | 54,99 |
| NHL 97 Classic | 29,99 |
| NHL 99 | 79,99 |
| N.I.C.E. 2 | 69,99 |
| Nightlong* | 74,99 |
| O.D.T. | 79,99 |
| Off Road Challenge | 69,99 N |
| One* | 84,99 |
| Outcast* | 69,99 |
| Outlaws | 34,99 |
| Outwars | 79,99 |
| Panzer Commander | 74,99 |
| Panzer General 3D | 34,99 |
| PC Games Cheats 2 | 24,99 |
| Peron* | 34,99 |
| Perry Rhodan | 69,99 |
| dazu Brücke i. d. Unendl. | 49,99 |
| PR: Die verbotene Stadt | 34,99 |
| Pharao | 64,99 |
| Pinball Arcade* | 89,99 |
| Pizza Syndicate* | 69,99 |
| Police Quest Swat 2* | 69,99 |
| Populous: The 3rd* | 89,99 P |
| Pool Shark* | 62,99 |
| Premier Manager 99 | 69,99 |
| Prost Grand Prix 98 | 57,99 |
| Pro 18 Golf* | 79,99 |
| Prof. Sports Car Racing | 72,99 |
| Puma Street Soccer | 74,99 N |
| Rage of Mage | 89,99 N |
| Rail Road Tycoon 2 | 74,99 |
| Rainbow Six | 79,99 N |
| Rayman's World | 44,99 |
| Rebel Moon Revolution* | 69,99 |
| Rebellion | 69,99 |
| Recoil* | 69,99 |
| Red Baron 2 | 62,99 |
| Redline* | 79,99 |
| Revenge of Arcade* | 64,99 |
| Revenge of the Toys | 37,99 |
| Ring der Nibelungen | 74,99 |
| Risiko Win95 | 54,99 |
| Rückkehr nach Krondor* | 64,99 |
| S.C.A.R.S.* | 59,99 |
| SAGA - Age of Vikings* | 74,99 |
| Sega Family Pack | 49,99 |
| Shadow of the Empire | 34,99 |
| Shanghai Dynasty | 39,99 |
| Shogo | 89,99 N |
| Silent Hunter Comm. Ed | 34,99 |
| Sim City 3000* | 89,99 |
| Simon the Sorcerer Pack | 44,99 |
| Sin | 69,99 |
| Sin US Version* | 79,99 |

**Flugsimulatoren**

Liste „Flugsims" anfordern!

| | |
|---|---|
| Flight unlimited 2 | 79,99 |
| Pro Pilot | 79,99 |
| FS 98 | 99,99 |
| 747 | 44,99 |
| FS Aircraft Collection | 47,99 |
| FS Airport &Scen. Des | 74,99 |
| FS Flight Sim Planer | 49,99 |
| **Szenerien** | |
| Australia Spec Edition | 54,99 |
| Bavaria | 49,99 |
| Europe 1 | 54,99 |
| Europe 2 | 59,99 |
| Europe 3 | 69,99 |
| German Airports | 44,99 |
| Hong Kong 99 | 34,99 N |

**Sammelausgaben**

| | |
|---|---|
| 3D Powerpack | 49,99 |
| Aber Hallo 2 | 34,99 |
| Best of Games Vol. 1 ist jetzt: Play the Games Vol. 1 | 59,99 |
| Best of Voodoo Compil. | 49,99 |
| Big 10 Strategie/Sport | 29,99 P |
| Blue Byte Collection | 34,99 P |
| Game Box 2 (50 Spiele) | 29,99 |
| Gold Games 3 | 44,99 |
| Lucas Arts 3D Advent. | 49,99 |

**Das Game It! Mega Bundle:**
**Play the Games Vol. 1 (=Best of Games Vol. 1) & Gold Games 3 104,99**

| | |
|---|---|
| Lucas Arts Air Combat | 29,99 |
| Megagames Science F. | 64,99 |
| Mega 3 Pak | 59,99 |
| Megapack 8 | 39,99 |
| Megapack 9 | 69,99 |
| Role Play Game Comp. | 52,99 |
| Sim Box 2 | 19,99 |
| Spielelösung Cheats | 24,99 |
| The Forgotten Realms | 32,99 P |
| Total Heaven | 69,99 |
| Westwood Compilat. | 34,99 |

**Lösungshefte** ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

**Hits für Kids**

**Liste "Kindersoftware" anfordern**
vollständiges Programm von Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Schrödel, Cornelson, Meyer Multim., Hexag loft, Bertelsmann, Disney u.v.m.

## HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

| | |
|---|---|
| **Diverse Hersteller** | |
| Notebook Joystickport | 109,99 |
| C & C Trackball | 79,99 |
| Le Mans Lenkrad&Ped | 159,99 |
| **Verbal Commander** | **99,99** |
| **Alfa** | |
| Dread Joypad | 24,99 |
| Twin Box | 24,99 |
| Twin Box pro | 34,99 |
| Quad Box pro | 49,99 |
| **CH Products** | |
| Flightstick Pro | 84,99 |
| F 16 Combat Stick | 129,99 |
| F 16 Fighter Stick | 199,99 |
| Pedals | 99,99 |
| Pedals Pro | 169,99 |
| Throttle | 129,99 |
| Throttle Pro | 169,99 |
| Virtual Pilot | 109,99 |
| Virtual Pilot Pro | 169,99 |
| **Gravis** | |
| Gamepad | 19,99 P |
| Xterminator Gamepad | 99,99 |
| Gamepad Pro | 49,99 |
| Grip System | 99,99 |
| Analog Pro | 39,99 |
| Blackhawk | 49,99 P |
| Firebird 2 | 69,99 P |

**Voodoo 2 zum Knallerpreis:**
(solange Vorrat reicht)
**Guillemot Maxi Gamer**
**V2 8 MB mit Spiel 219,99**
**V2 8 MB 199,99**
**... und dazu oder anstatt:**
**Sidewinder Lenkrad**
**Force Feedback 299,99**

| | |
|---|---|
| **Microsoft Sidewinder** | |
| Gamepad | 59,99 |
| Freestyle Pro 1.0 | 129,99 |
| Precision Pro 2 | 119,99 |
| Force Feedback 2 | 269,99 |
| Force Feedback Wheel | 299,99 |
| **Thrustmaster** | |
| Formel 1 Sprint Wheel | 149,99 |
| Formula T2 Lenkrad | 169,99 |
| T3 Formel 1 Lenkrad | 244,99 |
| Force Feedback | 339,99 N |
| Premier Pad | 29,99 |
| Top Gun Joystick | 119,99 |
| **Soundkarten Creative Labs** | |
| SB 128 PCI | 119,99 |
| SB Live Value PCI | 169,99 |
| SB LIVE PCI | 279,99 |

**Saitek**

*Ein neues TOP Label am Zubehör-Himmel – aber noch günstig!*

| | |
|---|---|
| Dashboard | 119,99 P |
| Cyborg 3D Digital Pad | 79,99 |
| Cyborg 3D Digital Stick | 129,99 P |
| *Links- u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB* | |
| R4 Racing Wheel | 159,99 |
| *mit Pedalen!* | |
| R4 Force Feedb. Wheel | 259,99 |
| *100% Microsoft kompatibel!* | |

**Speicherbausteine PS/2 + SDRAMs**
**günstige Tagespreise!**
nur Markenware!

**Voodoo 2 Karten**

| | |
|---|---|
| Guillemot mit Spiel | 219,99 |
| Guillemot ohne Spiel | 199,99 |
| Phoenix (Banshee) | 239,99 |
| Creative Labs 12 MB | 329,99 |

*Game It!*
**Spiel!kiste I 1.999,-**
Intel Celeron A 300 MHz (128k Cache)
Mainboard mit USB & AGP
64 MB SDRAM
Fujitsu 6,4 GB U DMA IDE
Teac 24fach CD ROM
ATI 3D Charger Rage 2 4MB AGP
Guillemot Maxi Gamer Voodoo 2 8MB
SB 128 Live Value
Midi Tower, 3,5", Mitsumi Tastatur, Logitech Maus, Win98 dt

Optional:
**Modem** 56k PCI ... 79,99
**ISDN** Elsa Hybridkarte 129,99
**Monitor LGS 17" (43cm)**
69KHz incl. Lautspr. 569,99
100KHz, 0,26mm 799,99

## LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
**Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!**

**10319 Berlin**
JE Computer Lichtenberg
EKZ Am Tierpark 030/51097820
**10627 Berlin**
JE Computer Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374
**12053 Berlin**
JE Computer Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011
**12161 Berlin**
JE Computer Friedenau
Bundesallee 85 - 030/85989222
**12277 Berlin**
JE Computer Marienfelde
EKZ Südmeile - 030/72325248
**13357 Berlin**
JE Computer Wedding
Prinzenallee 81 – 030/49766105
**13435 Berlin**
JE Computer Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777
**13507 Berlin**
JE Computer Tegel
Buddestr. 18 - 030/4330332
**14612 Falkensee**
JE Computer Falkensee
Spandauer Str. 188b - 03322/239954
**16761 Henningsdorf**
JE Computer
EKZ „Das Ziel" - 03302/272706
**21335 Lüneburg**
Heiligengeiststr 26/27 04131/735386
**37327 Leinefelde**
Bergstr. 7 – 0551/70536
**63667 Nidda**
Am Wehr 6 06043/950915
**66953 Pirmasens**
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
**71032 Böblingen**
Poststr. 36 - 07031/2319140
**72070 Tübingen**
Metzgergasse 1 07071/21847
**76726 Germersheim**
Marktstr. 22 - 07274/778045
**76829 Landau**
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
**87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 0831/17762
**87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 08331/497/99
**87719 Mindelheim**
Bahnhofstr. 20 08261/739036
**88131 Lindau**
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
**89073 Ulm neu!**
Hafengasse 23 0731/9216497
**90762 Fürth**
Ludwig-Erhard Str. 1 – 0911/7418811
**95028 Hof**
Karolinenstr. 35 - 09231/3161
**95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Heretic 2

**Wer Lara Croft als ungeschlachte Polygonschnepfe bezeichnet, begeht in manchen Kreisen übelste Ketzerei. In Hinblick auf Activisions »Heretic 2« ist dies allerdings gar nicht so falsch. Für Corvus gibt es wenig Grund fürs tobende Fegefeuer als für den siebten Himmel aller 3D-Action-Adventures.**



Die Zaubersprüche von Heretic 2 sehen nicht nur umwerfend aus, sie erfüllen auch Monster jedweder Art mit Angst und Schrecken.

Wo immer Königreiche in Gefahr sind, Drachen gerettet und Jungfrauen getötet werden müssen, braucht die Welt nicht lange auf tapfere Computerspieler samt geschärftem Joystick und polierter Maus zu warten. Mit dem Mut des Löwen, der Kraft des Stiers und der Speicherfunktion des Langlebigen metzelt sich diese besondere Heroen-Spezies durch derartige Feindeshorden, daß selbst Braveheart William Wallace das mutige Herz in die Baumwollunterhose rutscht. Die Unterstützung genau eines solchen Recken (ja, Sie sind gemeint) benötigt der Protagonist von Heretic 2 Corvus. Schließlich leidet sein Volk unter den Auswirkungen einer mysteriösen Seuche, welche die Sinne vernebelt und jeden noch so Friedliebenden unweigerlich in einen rasenden Irren verwandelt. Typische 3D-Shooter-Fans müssen sich also keine Sorgen machen, wer würde schon den Unterschied bemerken? Um aber den verbleibenden Bürgern ein solches Schicksal zu ersparen, bricht Corvus unter Ihrer Steuerung gen Heilmittel auf. Hierbei wird der Held des Tages aus der »dritten Perspektive«, will sagen von hinten, dargestellt. Die Kamera läßt sich jedoch modifizieren, so daß sie erst bei unterschiedlichem Neigungswinkel der Ausrichtung des Charakters folgt.



## Gut wie nie: Die Rüstungsindustrie

Für seine Rettungsversuche durchquert Corvus mit Ihnen 15 Level einschließlich einer Einführungsetappe und schlägt sich mit allerlei monströsen Plagen herum. Vom infizierten Bundesbruder über eklige Ratten, Echsenmenschen, winzige Dinosaurier und Flugechsen bis zur axtschwingenden Palastwache bietet Heretic ein unglaublich breites und abwechslungsreiches Spektrum an Feindmaterial. Auch einige Endgegner springen dem Recken ins Messer, respektive in den Speer. Nicht nur mit handelsüblichen Klingenwaffen erwehrt sich dieser seiner Haut. Der sogenannte »Staff of Doom« verschießt als magisches Maschinengewehr tödliche Energieladungen. Ein okkulter Bogen erzeugt rotglühende Unwetterwolken, welche Blitze auf etwaige Widersacher hinabschleudern. Außerdem sorgen zwei Sorten Mana dafür, daß auch das Zauberrepertoire einen stattlichen Umfang erreicht. Es gibt zum einen die Angriffssprüche wie den »Iron Doom«, ein Schwarm tödlicher Metallkugeln, oder die »Firewall«, eine Wand aus Feuer, welche die Gegner erst rot und dann schwarz sehen läßt. Zum anderen wären da die Defensivzauber, welche allen Feinden nur mittelbar das Leben erschweren. Das schon aus den »Hexen«-Teilen bekannte Tome of Power erhöht die Angriffsstärke jedes einzelnen Kriegswerkzeugs/-zaubers. Da hierdurch auch deren Effekte ver-



Dieses Hühnchen dient Corvus als Trainingsgerät für seine Kampffertigkeiten.



Unter Wasser zeigt sich unser Protagonist ebenso behende wie zu Lande.





Mitunter erreichen die Gegner stattliche Größe. Stirbt etwa diese Echse, fällt sie wie ein nasser Sack Kartoffeln und reißt unter Umständen Corvus mit in den Tod.



Hier heizen wir den widerlichen Palastwachen mit einem schönen Feuerwandzauber ein.



An wichtigen Stellen setzt Heretic 2 Zwischensequenzen in der Spielgrafik ein, um die Hintergrundgeschichte zu erzählen.

ändert werden, ergibt sich rein rechnerisch eine Verdopplung der Bewaffnung. Weiterhin findet man nette Abwehrsprüche, die zum Beispiel einen Schutzradius um Corvus errichten, ihn durchs Level teleportieren, in einen Geist verwandeln oder seine Gegner zu Hühnern morphen lassen. Das Schönste wie immer zuletzt: Alle Mordwerkzeuge trägt Corvus sichtbar an seinem Körper. Hat er also den oben beschrieben Bogen aufgelesen, hängt er ihn sogleich über die Schulter, während an seiner Hüfte diverse Stäbe und Schriftrollen baumeln.



Kein Grafikfehler: Corvus hat sich an einem Schrein zeitweilig den Reflektionszauber besorgt.

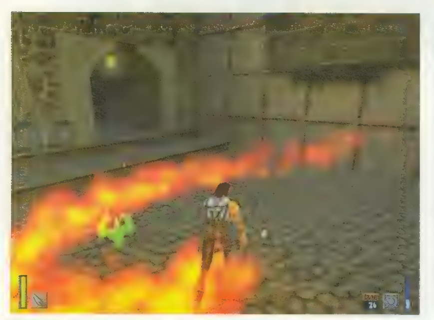
## Man muß ein Schrein sein, in dieser Welt ...

Ebenfalls sehr dienlich sind die in den Leveln verstreuten Schreine. Sie geben Ihrem Bildschirmrecken weitere Bonuseigenschaften. Manche heilen schlicht und einfach die Wunden des Kampfes, andere füllen den Manavorrat auf, wieder andere verbessern permanent die Waffenqualität, geben Corvus

### Martin Schnelle ★★★★★

Heretic 2 sticht aus dem 3D-Action-Einerlei schon deswegen positiv heraus, weil es eine originelle Hintergrundgeschichte besitzt. Das Fantasy-Ambiente macht sich deutlich bemerkbar, außerdem lassen sich die reichlichen Zaubersprüche und Waffen leichter benutzen als in Hexen 2. Die Ansicht aus der dritten Person war in diesem Fall die richtige Wahl, haben Sie doch so einen besseren Überblick. Der ist auch nötig, denn bei den Aktionen, die Corvus durchführen kann, würde Ihnen aus der Ich-Perspektive wohl schlecht werden: Er hechtet etwa seitwärts oder macht Überschläge nach hinten. Bis Sie alle Bewegungen beherrschen, wird jedoch so mancher Sprung erst mal daneben gehen. Trotzdem sind die Abenteuer von Corvus für alle Action-Fans ein netter kleiner Abstecher ins Fantasy-Genre und schon aus diesem Grund einen zweiten Blick wert.

- + Stimmige Atmosphäre
- + Großes Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten
- + Viele Mordwerkzeuge
- − Etwas ungenaue Steuerung



Corvus hat sich unvorsichtigerweise an einem explodierenden Faß entzündet. Nun versucht er den Weltrekord im Hundertmeter-Sprint zu unterbieten.

**PCPlayer Gesamtwertung im Vergleich**

| Spiel | Wertung | Ausgabe |
|---|---|---|
| Heretic 2 | 82 | 1/99 |
| Die by The Sword | 78 | 5/98 |
| Deathtrap Dungeon | 72 | 7/98 |
| O.D.T. | 71 | 11/98 |
| Das fünfte Element | 58 | 11/98 |

Heretic 2 hat seinen Mitstreitern im dreidimensionalen Action-Adventure-Bereich vor allem die umwerfende Grafik und eine grundsolide Fantasy-Geschichte voraus. Selbst die Kämpfe bereiten Spaß, wenn Sie auch an die Komplexität der martialen Künste von Die by the Sword nicht heranreichen. O.D.T. und Deathtrap Dungeon verfügen beide über originelle Szenarien, weisen aber im Gegenzug spielerische Mängel, etwa in Sachen Steuerung oder Gegnerintelligenz, auf. Das fünfte Element fällt mit seinem lieblosen Design und etlicher unfairer Stellen an die unterste Stelle der Vergleichsgruppe zurück.



Ein Zauberspruch verwandelt sämtliche Gegner im Umfeld in gackerndes Federvieh.

praktische Froschlungen für lange Unterwassertouren oder einen Reflektionsschutz, der feindliche Projektile ablenkt.

All das kommt ihm natürlich nicht nur im Einzelspieler-Modus zu Hilfe. Auch mit menschlichen Gegner kann er im Cooperative-Modus Seite an Seite streiten oder in den zehn Deathmatch-Arenen einfach nur streiten. Die möglichen Einstellungen sind vorbildlich. Neben der üblichen Auswahl der Playermodelle dürfen Sie in einem praktischen Menü Deathmatch-Flags wie Spawn Farthest und Force Respawn direkt anwählen (nicht wie bei bisherigen Programmen über extra Menüs). Was ebenfalls im Gegensatz zu ähnlichen, meist von Konsolen stammenden Spielen (»O.D.T.« oder »Deathtrap Dungeon«) positiv auffällt, ist die Tatsache, daß Sie im Solo-Modus an beliebiger Stelle speichern können und nicht auf Save-Points angewiesen sind. **(vs)**



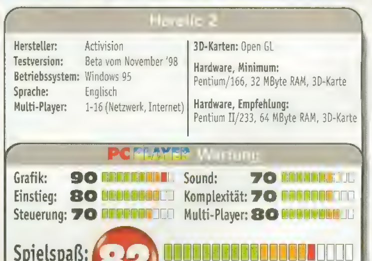
Schreine bessern unter anderem auch die Waffenqualität unseres Helden auf.

**Volker Schütz** ★★★★★

Die Strategie, eine vorgefertigte Grafik-Engine zu verwenden und dafür dem eigentlichen Spieldesign mehr Zeit zu widmen, geht wieder einmal auf. Die wunderschöne, abwechslungsreiche und originelle Grafik trägt eine wenig spektakuläre jedoch angenehm an die Drachenlanze-Saga erinnernde Fantasy-Geschichte. Mein Held läßt sich recht unkompliziert, wenn auch nicht immer sehr präzise, manövrieren. Die unsaubere Steuerung wirkt sich insofern nicht negativ auf das Geschehen aus, da hakelige Stellen eine absolute Rarität bleiben. Insgesamt sind es die Details, welche Heretic 2 besonderen Charme verleihen: die verwinkelten, vielartigen Level, das in Thorax und Unterkörper aufgeteilte Charaktermodell oder aber das stetige Aufrüsten der sehenswerten (und vor allem an der Spielfigur sichtbaren) Waffen. Dagegen wirken die derzeit populären Action-Amazonen nun endgültig wie die ungelenken Playmobil-Matronen, als die wir sie tief in unseren Herzen schon immer gesehen haben.

Fazit: Heretic 2 ist für mich so unwichtig wie die Luft zum Atmen.

- \+ Schnukkelige Grafik
- \+ Durchgehend spannend
- \+ Handfestes Fantasy-Ambiente
- − Gegner nicht übermäßig helle
- − Perspektive oft problematisch



**Heretic 2**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | 1-16 (Netzwerk, Internet) |
| 3D-Karten: | Open GL |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 90 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 80 |

**Spielspaß: 82**

GOLD PLAYER

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Fallout 2

**Kramen Sie Ihre Hartplastikrüstung hervor, laden Sie die Schrotflinte durch, und lassen Sie Mad Max Staub schlucken: Denn die Avatare apokalyptischer Atomwüsten reiten wieder.**



Überraschungen wie dieses abgestürzte Fluggerät finden Sie in Fallout 2 am laufenden Band.

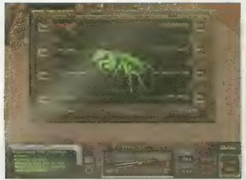
Daß die Welt einer Atomkatastrophe zum Opfer fällt, erfuhren wir letztes Jahr in »Fallout«. Dort zog einer der Bewohner eines unterirdischen, Vault 13 genannten Schutzbunkers, ins Abenteuer, um seine Mitmenschen vor dem sicheren Tod durch Verdursten zu bewahren. Nebenbei rettete dieser beispiellose Held die komplette Menschheit vor der Vernichtung durch bösartige Supermutanten. Zum Dank baute man dem Tapferen kein Denkmal, sondern schickte ihn nach getaner Arbeit allein in die Wüste. So gründete unser Held ein Dorf auf der öden Oberfläche. Er nannte es Arroyo. Hier beginnt einige Generationen später die Geschichte von »Fallout 2«. Sie schlüpfen in die Rolle eines Nachfahren dieses kühnen Kriegers. Da die Bevölkerung vom platten Lande wenig Ahnung von Genetik hat, meint sie, Heroismus sei vererblich. Somit gebührt Ihnen die zweifelhafte Ehre, in die Ferne zu schweifen, um dort ein »Garden of Eden Creation Kit« aufzutreiben. Verspricht sich Arroyo von diesem Wundergerät doch blühende Landschaften.

Bevor die anstrengende Odyssee beginnt, wählen Sie einen von drei vorgefertigten (aber modifizierbaren) Charakteren oder schaffen sich kurzerhand einen eigenen. Neben Geschlecht, Namen und Alter stellen Sie individuell sieben Attribute, eine lange Liste von Fähigkeiten sowie zwei Zusatzeigenschaften ein. Die Attribute, etwa Stärke, Agilität, Charisma oder Glück beeinflussen die Grundwerte Ihrer Fähigkeiten, letztere wiederum werden während des Spiels benötigt, um gewisse Situationen zu meistern. So müssen Sie im Kampf zum Beispiel mit Ihrer Waffe umgehen können, in Dialogen Eloquenz an den Tag legen oder beim Untersuchen technischer Geräte wissenschaftlichen Scharfsinn beweisen. Wenn Sie im Laufe des Spiels genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen Sie eine Stufe auf und dürfen die Fähigkeiten modifizieren; drei optionale Schwerpunkte erleichtern hierbei den Fortschritt. Außerdem erhalten Sie alle drei Level einen sogenannten Perk. Perks sind besondere Eigenschaften: etwa ein schneller Lerner zu sein, eine Vorliebe für geschwollene Reden zu haben oder auch fixer in Kämpfen zu reagieren. Da jedes Charakteristikum im Spiel zum Tragen kommt, stellt die sorgfältige Generierung Ihres Bildschirmegos das A




Fallout 2 verfügt endlich über ein Menü, in dem die Ausrüstung der Mitstreiter eingestellt werden darf.

Spiele-Test



Wie schon beim ersten Fallout können Sie mit den nötigen Attributen als Scharfschütze agieren.



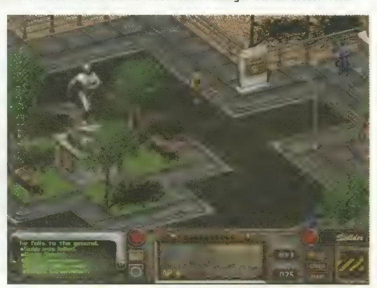
Anspielungen wie diese auf die Blues Brothers sind wesentlich häufiger als im ersten Teil.

und O des Heldenlebens dar. Haben Sie dies erst einmal erledigt, ziehen Sie in die Welt hinaus.

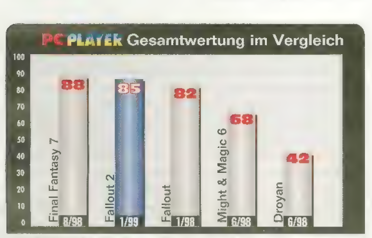
## Die Wüste lebt

Wie schon im ersten Teil sehen Sie das komplette Spiel in isometrischer Ansicht ähnlich »Diablo« oder den neueren »Ultima«-Teilen. Überlandreisen werden auf einer Landkarte dargestellt. Diese umfaßt den Bereich nördlich des ursprünglichen Fallout-1-Terrains, so daß an der südlichsten Grenze altbekannte Orte, etwa die Vault 13 oder eine eigenartig zerfallene Mutantenbasis, auf den Helden warten. Es hat sich allerdings in den vergangenen Jahren viel verändert. Die früher aufs Ärgste verfeindeten Mutanten und Menschen leben nun mehr oder weniger einträchtig zusammen. Faulige Ghoule verfügen über eigene Städte, winzige Dörfer sind zu Metropolen herangewachsen (so die NCR), und ehemals zaghafte Vault-Abkömmlinge haben sich zu herrischen Oberflächenbewohnern gemausert.

Damit nicht gar soviel Zeit beim Herumwandern in den unbewohnten Wüstenstrichen vergeht, bedienen Sie sich diverser Fahrzeuge. So restauriert Ihr Held zum Beispiel ein altes Auto und brettert à la Mad Max durch flimmernde Asphalttäler und



In der New California Republic sind Waffen verboten. Ihre schwer gerüsteten Partymitglieder müssen also vor den Toren stehenbleiben.




Final Fantasy 7 ist mit seiner Mischung aus Puppencharakteren und melodramatischer Hintergrundgeschichte in jeder Hinsicht außergewöhnlich. Fallout 2 muß sich mit seiner origineller Aufmachung und seinen ausgefeilten Charakterwerten nicht verstecken. Auch Fallout (abgewertet) besaß schon alle Tugenden des 2. Teils, besaß aber insbesondere in der Dialogführung noch etliche dumme Bugs. Might & Magic 6 besitzt nur sehr wenig Atmosphäre, ist aber durch Umfang und Gegnerdichte für nimmermüde Monsterprügler gut geeignet. Das unausgegorene Droyan betont den Kampf noch stärker, der Rollenspielaspekt aber wird praktisch völlig vernachlässigt.

verdorrtes Hochland. Und da die Straßen der Zukunft gefährlich sind, reist der Held von Welt a) nie alleine, b) nie unbewaffnet (oder zumindest c) gar nicht). Die Rüstkammern des zweiten Teils sind prall gefüllt: Neben dem alten Standard-Equipment gibt es Tommy-Guns, Scharfschützengewehre, diverse Sorten neuer Handfeuerwaffen und etliches mehr. Diese erleichtern aber nicht nur Ihnen selbst das Leben, sondern auch den von Ihnen angeheuerten Nichtspielercharakteren. Diese dürfen ab sofort in einem Extra-Menü instruiert werden. Sie entscheiden sowohl über die Verwendung der Ausrüstung als auch über die Kampfstrategie (Feigling, defensiv, aggressiv und Berserker). Frei nach dem alten Werbeslogan »Meine Flak, deine Flak, Flak ist für uns alle da« vereinfachte Interplay auch den Ausrüstungstausch mit Party-Mitgliedern. Es findet kein üblicher Handel statt, vielmehr bekommt jeder Ihrer Schergen die Rüstungen und Waffen zugeteilt, die Sie für nötig halten. Da die Helden-Kollegen so fein als Packesel umfunktioniert werden können, hat nun die permanente Über-




lastung Ihres Charakters ein für alle Mal ein Ende. Für eine gewisse Authentizität sorgt auch die Tatsache, daß Ihre Gefolgsleute untereinander Gespräche führen. So muß der arme Ghoul-Kamerad permanent blöde Witzchen über seine Körperhygiene hinnehmen.

## Das Leben ist wüst ...

Sollte es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen kommen, schaltet das Spiel vom Echtzeit-Grundprinzip auf den rundenbasierten Modus um. Hier bewegen Sie Ihren Charakter ganz strategisch Zug um Zug. Zur Verbesserung der Übersicht zeigt Fallout 2 Ihnen wohlgesonnene Zeitgenossen mit grüner, feindliche mit roter und solche, auf die Sie kein freies Schußfeld haben, mit gelber Umrandung. Die Lebenspunkte Ihrer Widersacher bleiben im Normalfall ein Geheimnis, es sei denn, Sie verfügen über einen entsprechenden Perk. Sobald Sie das Gemetzel hackend, schlagend und schießend beendet haben (der Brutalitätsgrad kann übrigens gedrosselt werden), erhalten Sie Erfahrungspunkte. Mit diesen steigern Sie, wie schon erwähnt, die Fähigkeiten Ihres Bildschirm-Egos. Im Gegensatz zum ersten Teil existieren neben dem Kampf noch einige andere extrem lukrative Einnahmequellen für Erfahrung. Charismatische Charaktere finden zum Beispiel zahlreiche Gelegenheiten, um brenzlige Situationen mit einem einfachen Gespräch zu lösen und werden dafür oftmals besser belohnt als gewalttätige Zeitgenossen.

### Volker Schütz ★★★★★

Fallout 2 liegt ein ausgezeichnetes Regelwerk zugrunde, das »G.U.R.P.S.« ähnelt. So macht schon die Charaktererschaffung Spaß, und jede bezwungene Stufe wird zu einem wahren Freudenfest. Die Kämpfe sind intelligent und erfordern weit mehr Taktik als die hirnlosen Mausschändungen, bekannt aus »Might and Magic 6« oder »Diablo«. Wenn auch gegenüber dem Vorgänger nur marginale Modifikationen vorgenommen wurden, so deckt Interplay damit doch die wichtigsten Bereiche ab, nämlich das Dialogsystem, die Quests und die NPC-Steuerung. Erfreulich auch, daß der klassische 50er-Jahre-Touch beibehalten wurde, welcher den Zwischensequenzen die liebenswerte Verschrobenheit von Terry-Gilliam-Filmen verleiht.

Das dickste Lob verdienen die Designer für ihren Humor. Die Gags, zu denen zahlreiche Anspielungen auf die Blues Brothers gehören, erreichen fast Monkey-Island-Qualität. In einer anderen, netten Episode begegnen Sie einem Brahmin, das in dumpfes »Moo, moo, moo« verfällt. Nach einer Weile völliger Nichtbeachtung durch die Helden verkündet das Tier empört: »Moo, I said!«. Erstklassig ist auch die aus »Ritter der Kokosnuß« entliehene Szene an der »Brücke des Todes«. Näheres sollten Sie selbst herausfinden. Das Fazit daher: Um Fallout an Originalität zu schlagen, braucht es zwei Spiele.

+ Witzig
Neue Waffen

+ Super Charaktererschaffung

+ Prima Kampfsystem

– Bekannte Bugs nicht ganz ausgemerzt



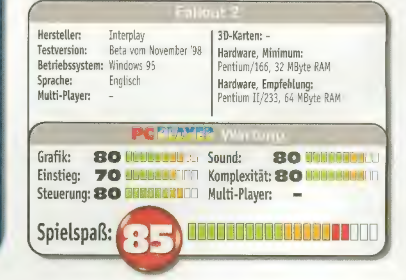
Zufallsbegegnungen können bei Fallout 2 eigenartige Ausmaße haben ...

In Unterhaltungen können Sie aus einer Reihe verschiedener Fragen und Antworten auswählen. Glücklicherweise finden sich unlogische Dialoge wie im ersten Teil kaum noch. Es gibt vielmehr Szenen, die durch die Weitsicht der Programmierer erstaunen. So lernt unser Bildschirmheld beispielsweise einige Deathclaws (vermeintlich unintelligente Bestien) kennen, welche sich in einer Vault niedergelassen haben und dort ein friedliches Leben führen. Später nimmt er den Auftrag eines vermögenden Farmers an, dessen Brahmin-Herde (zweiköpfige Weidetiere) vor Deathclaw-Übergriffen zu beschützen. Sobald nun aber die braunen Monster auf den Bildschirm wanken, beginnt nicht etwa ein wildes Massaker. Vielmehr erkennen die monströsen Kerlchen unseren Helden und ziehen hoch verlegen Leine. Weiterhin verblüffen die Dialoge durch Sprachwitz und Anspielungen auf bekannte Filme.

## ... und mannigfaltig

Generell können die häufig auftretenden Rätsel auf verschiedenste Weise gelöst werden, je nach Begabung des Helden. An einer Stelle entführen etwa bösartige Raider eine junge Dame. Wenn Sie den Wächter becircen oder sich von hinten ins Lager schleichen, schaffen Sie es, die Situation in den Griff zu bekommen, ohne jemanden zu verletzen. Daß Sie manche Kämpfe nicht umgehen können, ist natürlich selbstverständlich. Wozu hätten denn die Designer sonst hübsche Feinde wie Riesenameisen, silberne und goldene Geckos oder gar dubiose Aliens erschaffen ...

Übrigens fiel uns auf, daß selbst die getestete Masterversion noch nicht völlig bugfrei ist. Interplay verspricht aber, die Probleme schnellstmöglich mit einem Patch zu beheben. (vs)



Fallout 2

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Interplay |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | - |
| 3D-Karten: | - |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium II/233, 64 MByte RAM |

PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 80 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | – |

Spielspaß: 85

Spiele-Test

# Fallout 2
## im Vergleich

**Die für 1998 angekündigte Rollenspielflut blieb wider Erwarten aus. Was Sie hier im Vergleich sehen, sind die wenigen akzeptablen Genre-Vertreter der letzten zwölf Monate.**

**Fallout 2 (Spielspaß: 85)** | **Final Fantasy 7 (Spielspaß: 88)** | **Fallout (Spielspaß: 85)**



### Grafik



Fallout 2: Prinzipiell verwendet Interplay die alte Grafik-Engine. Allerdings sorgen neue Elemente dafür, daß diese in frischem Glanz erstrahlt.



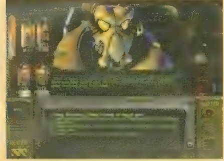
FF7: Eine hohe Auflösung vermißt man schmerzlich. Dies wird aber durch die Farbenfreude und Originalität der Hintergründe wieder ausgeglichen.



Fallout: Die Grafik zeichnet sich durch nettes Aussehen bei optimaler Bedienbarkeit aus. Sie erinnert an die neueren Ultima-Teile.



### Dialoge



Fallout 2: Die Fehler des Vorgängers sind ausgemerzt worden. Erfreulicherweise fügten die Entwickler den Gesprächen eine gehörige Menge Humor bei.



FF7: Die Unterhaltungen finden in kleinen blauen Kästen statt und beschränken die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers auf ein Minimum.

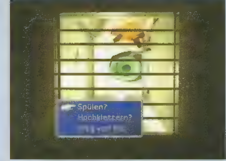


Fallout: Das große Manko liegt in den unlogischen Dialogen. Schon erledigte Quests werden dem Helden erneut angetragen, ebenso seine Schandtaten.

### Rätsel



Fallout 2: Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Rätsel hier rollenspieltypischer, etwa Paßworthackereien an vergriesgnaddelten Computerterminals.




FF7: Puzzelei ist nicht die Stärke von Final Fantasy 7. Dies kann kaum verwundern, da das japanische Rollenspiel auch auf Kinder zugeschnitten ist.

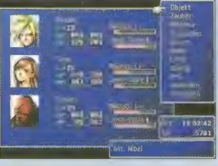


Fallout: Rätsel können zumeist umgangen werden. Dies ist aber wegen der durchgehenden Logik nicht unbedingt nötig, was sehr positiv auffällt.

### Charaktere



Fallout 2: Die Charaktererschaffung entspricht der des Vorgängers. Optimale Elemente benötigen eben so gut wie keine Verbesserung.




FF7: Eine Charaktererschaffung gibt es nicht. Statt dessen sucht sich der Spieler vor jedem Kampf jeweils drei Streiter aus einer Gruppe von neunen aus.



Fallout: Die Charaktererschaffung ist vorbildlich. Diverse Attribute, Fähigkeiten und besondere Eigenschaften erschaffen Individuen.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Glover

**In Hasbros erstem Plattformspiel übernehmen Sie einen kopflosen Charakter, den man nicht alle Tage trifft: Als weißer Handschuh gebieten Sie Ihrem bösen Bruder Einhalt.**




Dieser Zwischengegner geht Hauptdarsteller Glover gewaltig auf den Keks.

Das Genre, ohne das Spielekonsolen nicht überleben könnten, schafft seltsamerweise nur selten den Sprung auf PCs. Die Rede ist von Jump-and-run- oder Plattformspielen, in welchen meistens ein Hauptcharakter durch dreidimensionale Areale oder über 2D-Plattformen gehetzt wird. Auch in »Glover« müssen Sie tiefe Abgründe überwinden und Monstern auf die Pelle rücken. Aber warum eigentlich als Handschuh?

## Held mit vier Fingern

Während eines alchemistischen Experiments verliert ein Magier durch explosionsartige Reaktionen seine beiden Handschuhe. Der eine (das sind Sie) fliegt aus dem Fenster, Ihr Ex-Kollege landet dagegen in einer giftigen Brühe und wird prompt von bösen Mächten befallen. Außerdem gehen bei der Reaktion wichtige Bälle verloren, die normalerweise für Stabilität im Märchenland sorgen. Held Glover bewahrt diese vor frühzeitigem Zerbrechen, während sie aus dem Turm des Zauberers kullern – daraufhin springen sie in verschiedene Welten des Königreichs. Es liegt nun an Ihnen, die runden Weltenhüter wohlbehalten aus allen sieben Welten mit über 20 Leveln zu retten. Dabei stehen Ihnen finstere Schergen des mutierten Konkurrenten im Wege, die gegen eine frühzeitige Rückkehr der Bälle einiges einzuwenden haben.







Alle Neune! Kogelstoßen mit Glover.

## Handschuh-Aerobic

Glover hüpft, klettert, kriecht, verschiebt Blöcke und drückt Schalter in den Kunterbunten 3D-Welten. Neben der Bergung und Rettung der kreisförmigen Schützlinge, die Ihnen weitere Level öffnen, sammeln Sie unterwegs punktebringende Kärtchen ein. Kommt der Handschuh nahe genug an herumlungernde Kugeln heran, verschmelzen beide zu einem Duo, das völlig andere Steuerungsweisen hervorbringt. Dann wird das Pärchen auf ebenen Oberflächen wahlweise gerollt oder geprellt, während an Neigungen oder unter Wasser mit vollem Einsatz geschoben wird. Dadurch verdoppelt sich die Anzahl an Bewegungen, was so manches spielerische Kunststück zum Vorschein kommen läßt. Meistens findet Glover schon zu Levelbe-




Dieser luftgefüllte Ball läßt sich als Floß-Ersatz verwenden.




An diesem Hang kommt unser Held mit seiner Bowlingkugel ganz schön ins Schwitzen.

ginn einen luftgefüllten Ball, der unversehrt bis zum Ausgang manövriert werden will. Durch Verwandeln in einen Zeigefinger machen Sie ihn ansonsten schnell ausfindig. Da Glover mit Zauberkräften ausgestattet wurde, kann er sogar die Form seines Gefährten verändern, etwa in eine Bowling-, ein Eisen- oder eine Kristallkugel . Je nach Situation wählen Sie die passende Form aus. Verwandelt Glover seinen Begleiter in Kristall, kassiert er die doppelte Punktezahl. Trotzdem ist dabei äußerste Vorsicht angebracht, weil kristalline Objekte auf hartem Untergrund bekanntlich schnell zerbrechen. Ein Kegelumwerfer kann zum Beispiel unterWasser und anschließend über eine Rampe wieder hinaus-gerollt werden, während der Standardball lediglich auf der Wasseroberfläche treibt.

**Martin Schnelle** ★★★★

Nach dem Erlernen der Steuerung mit ihren anfangs verwirrend vielen Manipulationsmöglichkeiten entpuppt sich das originelle Spielprinzip als willkommene Abwechslung im Plattform-Einerlei. Die Idee, eine Kugel an Abgründen und Monstern vorbeizulotsen, gab es zwar schon vor etwas längerer Zeit; aber in Sachen Spielspaß muß sich Glover weder vor »Marble Madness« noch vor »Rock 'n' Roll« verstecken. Die 3D-Darstellung bringt dafür einige Tücken mit sich. So wechselt die Kamera bei engen Passagen mit Vorliebe zu perspektivisch ungünstigen Positionen, was unweigerlich Sprünge ins Verderben provoziert. Im gesalzenen Standard-Schwierigkeitsgrad beißen in höheren Leveln selbst fortgeschrittene Spieler vor Verzweiflung in den Tisch. Dies liegt an der etwas ungenauen und verzögerten Kontrolle über den Ball.
Diese negativen Aspekte einmal beiseite gelassen, überzeugt Glover dennoch mit seinen extravaganten Hauptdarstellern, atmosphärischer Musik und dem berühmt-berüchtigten »Mario«-Motto: »Nur noch eine Münze bis zum Extraleben!«. Entdeckungsfreudige Plattform-Fans mit stählernen Nerven sollten sich Glover nicht entgehen lassen und den hüpfenden Gegnern ihren Fehde-Handschuh ins Gesicht werfen.

+ Origineller Charakter
+ Viele Interaktionsmöglichkeiten
− Sicht wird manchmal verdeckt
− Ungenaue Steuerung




Mit einigem Fingerspitzengefühl wird der Flummi an den Gegnern vorbeigetribbelt.

## Extras für einen Handschuh

Auch diverse Bonusbälle warten auf ihre Entdeckung und Verwendung. Sie enthalten meistens neue Fähigkeiten, die für einen erfolgreichen Levelabschluß hilfreich sind. In reiner Handschuhform unterwegs, finden Sie ab und zu Power-ups, die Sie zu anspruchsvolleren Taten beflügeln. So kann es sinnvoll sein, durch das Aufsammeln eines Kreisels die doppelte Größe und damit auch stärker anzunehmen. Erlesene Bonusobjekte und Levelausgänge befinden sich nämlich mit Vorliebe in luftiger Höhe, was zur Verwendung dieser zeitlich begrenzt einsetzbaren Extras zwingt. Manche davon verbergen sich hinter porösen Wänden oder in brüchigen Steinen und warten auf ihren Einsatz. Auf dem Weg zum Ziel wollen schräge Abgründe, mit Wasser gefüllte Becken, düstere Tunnels und weitere Hinterhalte von Ihren Sprungkünstlern gemeistert werden. Überhaupt ist Glover ein Spiel für entdeckungsfreudige Naturen, da es zunächst gilt, den betretenen Level nach weiteren Wegen und versteckten Oberflächen auszukundschaften. Eine Welt läßt sich keinesfalls schnell durchspielen – dafür sorgen zähe Gegner und ein komplexer Levelaufbau. **(jr/mash)**


Glover

| | |
|---|---|
| **Hersteller:** | Hasbro Interactive |
| **Testversion:** | Beta vom November '98 |
| **Betriebssystem:** | Windows 95/98 |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Multi-Player:** | – |

**3D-Karten:** Direct, 3Dfx
**Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 75**

Adventure für Fortgeschrittene

# John Saul's Blackstone Chroniken

**An alle Spieler, die fein dosiertes und intelligentes Unbehagen mögen: Richtet alle verfügbaren Augen auf diesen Titel von Legend/Mindscape!**

Das Spiel basiert auf den »Blackstone«-Büchern von John Saul, die hierzulande im Bastei Verlag erschienen sind. Sie spielen Oliver Metcalf, den Sohn des verstorbenen Irrenhausleiters von Blackstone. Der anscheinend ebenfalls ziemlich verwirrte Geist Ihres Vaters hat Ihren eigenen Sohn entführt, aber Sie bekommen die Chance, Ihren Filius bis zum nächsten Sonnenaufgang zu suchen – in dem nun zum Museum umgebauten Gemäuer des ehemaligen Narrenspitals.

Beflügelt von dieser zugegebenermaßen etwas dünn klingenden Story macht sich der Spieler daran, den düsteren Kasten zu erforschen. Zunächst findet er in bester Adventure-Tradition jede Menge Gegenstände, die er tunlichst einsacken sollte, um sie später an allen möglichen Orten auszuprobieren. Im Laufe des Spiels nimmt er dabei mit den ehemaligen Bewohnern Kontakt auf; sie treten als unsichtbare Geisterstimmen in Erscheinung, die weiterhin die Räume und Verliese bewohnen. Nach und nach festigt sich in den Gesprächen das Bild, daß in der Anstalt früher nicht gerade eitel Sonnenschein herrschte – wie es der Vater immer darstellte – sondern ganz im Gegenteil die Hölle auf Erden. Mit Therapien, die objektiv betrachtet die reine Folter waren, versuchte man den Insassen beizukommen. Einige der Behandlungsmethoden bekommt der Protagonist sogar am eigenen Leib zu spüren; für das Spiel ist das natürlich eine wunderbare Gelegenheit, höchst nervenaufreibende Rätsel zu präsentieren. (hf)



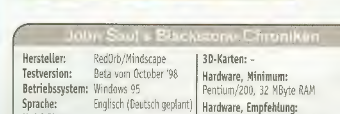
**Noch sieht alles friedlich und gemütlich in der zum Museum umgebauten Irrenanstalt aus. Bald will man hier aber nur noch weg.**

**Elektrischer Strom ist eine tolle Erfindung: Er spendet Licht und Wärme und ist äußerst praktisch für die »Therapie« von Anstaltsinsassen.**

### Henrik Fisch ★★★★

**Drei Gründe, die mir sagen, ich habe es hier mit einem guten Spiel zu tun: Erstens verspüre ich den Drang, das Ganze bis zum Ende durchzuspielen. Zum zweiten fallen einem nach kurzer Spielpause plötzlich vielversprechende Handlungsmöglichkeiten ein, die dann meistens auch zur Lösung eines kleinen Rätsels führen. Und zum dritten ist es schon recht selten, daß mich ein Spiel derart fesselt, daß ich nachts davon träume. So geschehen bei diesem Horror-Adventure.**
**Warum dann keine höhere Spielewertung? Tja, leider stößt man in Blackstone auch auf handfeste Probleme. So zerrt die Maussteuerung unentwegt an meinen Nerven. Sie reagiert viel zu träge, so daß ich kaum weiß, ob ich soeben eine interessante Stelle im Spiel gefunden habe, oder ob das noch die Reaktion auf das Anklicken des Menüs vor einer Sekunde war. Außerdem sind einige Rätsel zu unlogisch.**
**Warum es trotzdem interessant ist? Ganz einfach: Die »Blackstone Chroniken« sind für mich das erste Computerspiel, in dem der Begriff Gänsehaut-Horror Wirklichkeit wird.**

+ Echtes Horrorfeeling
+ Tolle Atmosphäre
– Einige Rätsel unlogisch



**John Saul's Blackstone Chroniken**

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: | RedOrb/Mindscape | 3D-Karten: – |
| Testversion: | Beta vom October '98 | Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | |
| Sprache: | Englisch (Deutsch geplant) | Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 64 MByte RAM |
| Multi-Player: | – | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 50 |
| Steuerung: | 40 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 70**

## Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Rival Realms



Unsere Menschenarmee prügelt sich gerade unter großer Verwirrung mit einer Horde grünhäutiger Orks.

Auf den ersten Blick ähnelt »Rival Realms« dem schon leicht angestaubten »Warcraft 2«, bei näherer Betrachtung entdeckt man frappierende Unterschiede. Denn Rival Realms ist ein Rollenspiel mit deftigen Strategieeinschlägen und verfügt über ein relativ ausgeklügeltes Erfahrungspunkte-System, aber ein schlecht durchdachtes Gameplay. Letzteres verbucht besonders in Sachen Wegfinde-System und künstliche Intelligenz dicke Minuspunkte. Die Missionsvielfalt (drei Kampagnen à 20 Aufträge) und nette Schmankerl wie versteckte Schätze, das Speichern von Einheiten für die nächste Mission oder der Karteneditor machen das Spiel trotzdem zu einem netten Zeitvertreib für verschneite Winterabende. (ps)

**Philipp Schneider** ★★★

Gute Ansätze, verkorkste Ausführung: Die Grafik ist krümelig und die KI haarsträubend. Besonders nervt die Tatsache, daß verwundete Einheiten stellenweise automatisch angreifen, obwohl ich sie bereits aus dem Kampf entfernt habe. Auch Helden, die zurück zur Basis beordert wurden, verlaufen sich nur zu gern und hängen an Hindernissen fest, wo sie vom Feind gemeuchelt werden. Hinter solchen kleinen Ärgernissen verbirgt sich jedoch ein durchaus interessantes und spannendes Spiel, das mit einem ganzen Sack origineller Ideen aufwartet.

- \+ Tolle Ideen
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- − Schlechte Wegfindungsroutine

**Rival Realms**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Titus/CDV | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk Modem) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 30 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 40 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 60**

## Geschicklickeitsspiel für Einsteiger

# Guimo



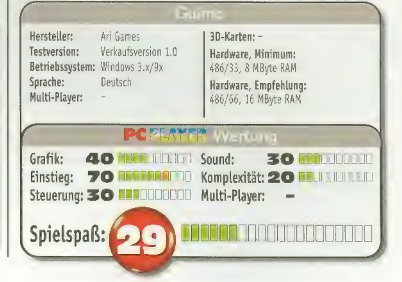
Auch wenn Guimo wie ein verniedlichter Predator aussieht, er hüpft wie ein Frosch auf einer frischen Teerstraße.

Der böse Schurke Necterion (will die knuddelige Welt Bitland unterdrücken. Deren Bewohner finden diese Idee nur begrenzt ulkig und schicken deshalb ihren gefährlichsten Amphibien-Recken (Guimo, Gegenpart zu Jeff Goldblum in »Die Fliege«) zur Rettung. Es kommt Ihnen wahrscheinlich schon eine Ahnung, wer den schleimigen Frosch durch die fünf großen Welten dirigieren muß: Sie. Und um den Kampf gegen Necterion und seine schrägen Schergen zu überleben, ist nicht nur Erfahrung im Hüpfen und Springen, sondern auch im Rätseln und Schießen nötig. (vs)

**Volker Schütz** ★★

Wenn der bestialische Modergeruch der einzige Vorwurf gegen Guimo wäre, aber selbst Gruftgenosse Turrican bringt heutzutage noch mehr Spaß. Das Wort Augenschmaus trifft auf die Animationen, die Waffeneffekte, die Hintergrundgrafik und einen verwesten Cheeseburger in gleichem Maße zu. Die Beschreibung »originell« käme nur für den Fall in Betracht, daß ein verzweifelter Tester auf der Suche nach einem möglichst gegenteiligen Begriff wäre. Wenn dann auch noch der verkorkste Aufbau der Level dafür sorgt, daß meine Alienkröte längere vertikale als horizontale Strecken zurücklegen muß, wird selbst der letzte Fetzen Spielspaß von Leichenstarre befallen.

- \+ Nostalgisch
- − Hektisches Spiel
- − Schlechter Levelaufbau
- − Unpräzise Steuerung



**Guimo**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Ari Games | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | 486/33, 8 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 3.x/9x | Hardware, Empfehlung: | 486/66, 16 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | – | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 30 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 20 |
| Steuerung: | 30 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 29**

Actionspiel für Fortgeschrittene

# Trespasser

**Sie haben »Dinopark« gelesen, beide Teile von »Jurassic Park« gesehen und können dreimal hintereinander Pterodactylus sagen, ohne sich die Zunge zu brechen? Dann schultern Sie Ihr Gewehr und besuchen Sie John Hammonds Welt der prähistorischen Riesenechsen.**

Computerspielhersteller, die populäre Kinofilme ausnutzen, um ganz schnell ganz reich zu werden, stören heute kaum jemanden mehr. Anstößiger ist da schon die Existenz einer Firma mit genug Dreistigkeit, um komplette Epochen samt deren antiquierten Bewohnern zur Errichtung eines Vergnügungsparks zu mißbrauchen. So das Unternehmen International Genetic Technologies eines gewissen John Hammond, welches kleine und große Echsen mit Hilfe uralter DNS zum Leben erweckt. Daß die bunt gemischten Populationen aus Trias, Jura und Kreidezeit weder miteinander noch mit den menschlichen Wärtern übertrieben enge Freundschaften einzugehen bereit sind, bedarf keiner allzu großen Portion Phantasie. Stellen Sie sich nun vor, die zu solch einem prähistorischen Park gehörende Saurier-Brutstätte läge auf einer kleinen Insel im Pazifik, in ihr wäre das totale Chaos ausgebrochen, und Sie stürzten mit Ihrem klapprigen Flugzeug exakt darüber ab. Kein angenehmer Gedanke? Stimmt. Trotzdem widerfährt genau dieses Schicksal der mutigen Protagonistin von »Trespasser«.

Ihr eigener Bezug hierzu ist schnell dargelegt: Sie schlüpfen in den Körper der wohlgeformten Dame, gegen die Lara Croft wie ein Model für Kinderunterwäsche anmutet, um sie aus der prekären Situation zu bugsieren. Dies bedeutet konkret, daß Sie auf der nun anstehenden Suche nach einer funktionierenden Kommunikationsbasis 15 Kilometer Eiland-Idyll durchqueren müssen. Ein netter Sonntagsspaziergang, denken Sie? Nicht wirklich. Die oben erwähnten Dinosaurier wachsen, gedeihen und haben immer Lust auf einen Happen Menschenfleisch. So kommt es, daß vehemente T-Rexe, Velociraptoren oder auch Albertosaurier hinter Ihnen herstürmen wie ein halb verhungerter Eremit hinter einem Call-a-Pizza-Taxi.



Lästige Echsen wie dieser T-Rex sind die Hauptfeinde der Bildschirmheldin.

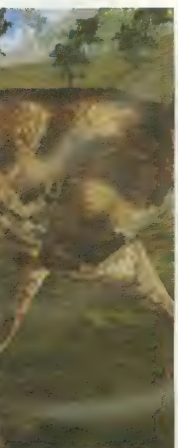
Eine geruhsame Wanderung ist somit nur passiv, nämlich im Inneren reptilischer Verdauungsapparate möglich. Es hausen allerdings auch weniger angriffslustige, pflanzenfressende Echsen auf der Pazifikinsel, etwa der Parasaurolophus und der Stegosaurier. Sie alle bestehen aus den mittlerweile in 3D-Shootern üblichen Skelettmodellen, verfügen über diverse Animationssequenzen und spüren den Spieler dank ihrer Geruchs- und Sehorgane problemlos auf.



Mit der schicken Auto-Falle zerquetschen wir den gefährlichen Raptor binnen Sekunden.

## Jedem das Seine

Wenn Sie sich gegen solch Kroppzeug zur Wehr setzen, helfen nicht nur die 15 lizenzierten Waffen von der .357er Magnum bis zur HK91. Vielmehr können Sie jeden beliebigen Gegenstand zur Selbstverteidigung einsetzen. Hierin liegt die große Besonderheit Trespassers. Jedem einzelnen Objekt wurde eine Vielzahl von Attributen zugeordnet, welche im Spiel für erstaunliche Effekte sorgen. Hebt unsere Heldin beispielsweise





Die Kämpfe zwischen den Dinosauriern wirken nur ansatzweise real.

eine schwere Eisenstange auf, kann Sie diese nur unter größten Anstrengungen und metallischer Geräuschentwicklung hinter sich herschleifen. Bekommt sie dagegen ein schmales Stück Holz in die Finger, schwenkt sie es behende und verteilt blaue Flecken unter der Saurierbelegschaft. Der Schwung jedes aufgehobenen Gegenstandes erfolgt nicht wie in Konkurrenzprodukten nach festgelegten Angriffsschemata, sondern »frei Hand«. Trifft ein solcher Hieb nahegelegene Objekte, verhalten sich diese gemäß ihrer physikalischen und tonalen Beschaffenheit: Metalldosen rollen rasselnd durcheinander, Kisten kippen unter protestierendem Knarzen, Eisentonnen walzen Abhänge hinab, wobei sie perfekt der virtuellen Anziehungskraft folgen. Die Rede ist hier nicht von scheinbar realistischen Skripten à la »Wenn Holzkasten getroffen wird, lasse Holzkasten umkippen«. Tatsächlich spielt die jeweilige Situation, exakt der Wirklichkeit entsprechend, die entscheidende Rolle. Aufeinander gestapelte Behältnisse verhalten sich ganz anders als nebeneinander stehende. Rätsel gibt es im strengen Sinne nur sehr wenige, und die vornehmlich gegen Ende hin. Auf der Tagesordnung steht der Kampf mit den physikalischen Gegebenheiten des Spiels, was zumeist Abenteuer genug ist. Eine Speicherfunktion ist aber trotz aller Realitätsbestrebungen vorhanden, so daß Sie beliebig viele Spielstände auf die Festplatte packen dürfen. **(vs)**

### Volker Schütz ★★★★

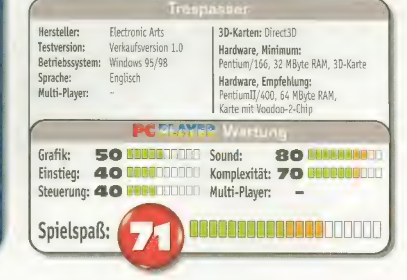
Trespasser fehlt der typische Spielcharakter. Es vermittelt vielmehr das Gefühl eines Virtual-Reality-Experiments. Die verwendbaren Objekte lassen mit visuell und akustisch korrektem Verhalten erahnen, in welche Bereiche die Programme der Zukunft vorstoßen werden. Absolut realistisch in sich zusammenfallende Dosenhaufen oder treibende Holzplanken mit entsprechendem Wellenschlag haben mir schon manches ungläubige Stöhnen abgerungen. Auch die in jedem Gelenk beweglichen Arme der Bildschirmdame stellen ein erfreuliches Stück authentischer Anatomie dar. An diesem Punkt endet allerdings die schöne Vision der 3D-Zukunft und beginnt die Rückreise in bitterste Realität.

Etwa in Form äußerst beschränkter Grafik: Die Texturen schalten zwischen verschiedenen Auflösungen um, je nachdem wie weit der Spieler von ihnen entfernt ist. Da dies sehr offensichtlich vonstatten geht, entsteht permanent ein Gefühl, als würde Boden zum Leben erwachen und mit den Bäumen am Horizont Gummitwist tanzen. Weiterhin weisen die gleichmäßig in der Botanik verstreuten Dinosaurier nicht einmal einen Ansatz künstlichen Instinkts, geschweige denn künstlicher Intelligenz auf. Wenn letzteres hingegen der Realität in Trias und Jura entsprechen sollte, wundert es zumindest keinen mehr, daß solch debiles Kroppzeug schon vor Jahr und Tag ausgestorben ist.

- \+ Verblüffender Realismus
- \+ Gute Atmosphäre
- \+ Nett animierte Saurier
- − Schlampige Grafik
- − Mehr Realismus als Spiel
- − Schlechtes Leveldesign



In den Gebäuden des Endlevels vermehren sich die typischen 3D-Shooter-Elemente à la Keycards suchen.



**Trespasser**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 |
| Betriebssystem: | Windows 95/98 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | – |

3D-Karten: Direct3D

Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: PentiumII/400, 64 MByte RAM, Karte mit Voodoo-2-Chip

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 40 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 40 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 71**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# The War of the Worlds

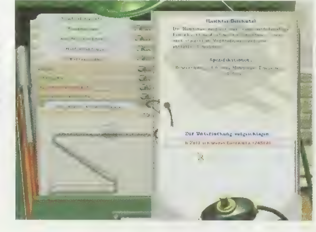
**Orson Welles' Hörspiel »Krieg der Welten«, das auf dem gleichnamigen Roman von H.G. Wells beruht, löste vor 60 Jahren in New York eine Massenpanik aus. Das dazugehörige Computerspiel soll ganz andere Gefühle in uns wecken.**


Immer nur nachts wagen die Marsbewohner mit ihren eigenwilligen dreibeinigen Konstruktionen einen Angriff.

Anno 1898 steht es auf dem Mars nicht zum Besten. Die Atmosphäre zerfällt, und das friedliche Tentakelvolk, welches diesen todgeweihten Planeten seit vielen tausend Jahren bewohnt, hält Ausschau nach neuem Lebensraum. Daß der waidwunde Blick auf den Nachbarplaneten Erde fällt, ist verständlich. Mit zehn großen Raumschiffen, sogenannten Pods, schicken die Marsianer ihr letztes Aufgebot los, um die primitiven Menschen allesamt zu beseitigen und den Planeten in Besitz zu nehmen. Komischerweise sind die Terraner ausgesprochen unkooperativ und wehren sich gegen die außerirdischen Beseitiger. Die Pods werden daher in abgelegene schottische Regionen geschickt, um dort zunächst einmal in aller Ruhe eine starke Basis aufzubauen.

## Der Mars macht mobil

Der Mars hat sich für seine Attacke Großbritannien ausgesucht, wo er die Elite der Menschheit vermutet, die zuallererst besiegt werden muß. (Ob zu Recht oder zu Unrecht, steht hier nicht zur Debatte.) England, Wales und Schottland sind in dreißig Sektoren aufgeteilt worden, die sich auf einer großen Übersichtskarte betrachten lassen. Diese ist fünffach belegt (siehe Extrakasten), was den Einstieg und die Orientierung keineswegs erleichtert. Eine Anzeige in der rechten oberen Ecke läßt in neun verschiedenen Geschwindigkeiten die Zeit mal langsam, mal schnell vergehen und kann sogar gestoppt werden. Sehr hilfreich, wenn Sie auf sorgsames Planen Wert legen.


Forschung ist ein ganz entscheidender Aspekt. Hier wird gerade über einer verbesserten Haubitze gebrütet.


Wer mit den Marsianern spielt, muß normalem terranischen Farbempfinden zwangsläufig Lebewohl sagen.

Entscheidet man sich nun für die gutmütigen Marsianer, die nur ihre Art erhalten wollen? Oder doch lieber für die Menschen, die hartnäckig auf ihrem Besitzanspruch bestehen? Wer den Mars wählt, steuert relativ wenige, aber deutlich bessere Einheiten. Als Aggressor ist es vornehmste Pflicht, mit diesen die lächerlichen Abwehrversuche des Menschengeschmeißes zu unterbinden und Großbritannien komplett zu erobern. An die eigenwillige Farbgestaltung seiner Karte und aller Menüs müssen Sie sich dann allerdings gewöhnen. Leider ist allein schon das giftgrüne Bildschirmdesign der Aliens ein Angriff auf menschliche Sehnerven. Als Erdling ist man natürlich finster entschlossen, den unangemeldeten Besuch wieder hinauszukomplimentieren. Da die Menschheit den Marsmenschen technologisch hoffnungslos unterlegen ist, sollten Sie versuchen, dies durch Masse wieder wettzumachen. Eine extrem defensive Haltung ist ebenfalls hilfreich. Gerade in den ersten

Spiele-Test

paar Kriegsmonaten igeln sich die Menschen am besten auf der südlichen Landmasse ein und beschränken sich darauf, die gelegentlichen Angriffe abzuwehren.

## Die Sektoren

Im folgenden wird alles aus der Sicht der Menschen beschrieben. Für die Marsianer gelten ähnliche Regeln, denn trotz ihrer überlegenen Technologie sind ihr Wirtschaftssystem und ihre Militärstrukturen vergleichbar aufgebaut.

Das eigentliche Schlachtgedröhn findet nicht auf der Übersichtskarte statt, sondern in vergrößerten Ansichten der einzelnen Sektoren. Jeder Sektor ist anders gestaltet, mit unterschiedlichen Flußläufen, Bodenerhebungen, Straßen und dergleichen und muß deshalb bei Bedarf in einer langwierigen Ladesequenz (circa 15 Sekunden) in den Arbeitsspeicher geschaufelt werden. Alle Gebäude, die Sie als Mensch so benötigen (Kohleminen, Fahrzeugfabriken, Verteidigungsanlagen oder Forschungsstationen) müssen in jeder Region extra plaziert werden. Das mag sinnvoll sein, um eine leicht zu verteidigende Anlage aufzubauen, wird aber durch die bei jedem Sektor anfallende Wartezeit zu einem mühsamen Geschäft. Greifen die Marsianer in ihren bizarren dreibeinigen Konstruktionen an, bewegen Sie Ihre Truppen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel in die hoffentlich zuvor errichteten Verteidigungsanlagen und verkaufen Ihre Haut so teuer wie möglich. Auffällig ist dabei die denkbar spartanische Grafik, die selbst mit einem Oldie wie dem allerersten »Command & Conquer« nicht mithalten kann.

Die militärischen Möglichkeiten im Jahre 1898 sind ebenfalls bescheiden. Die stärkste Angriffswaffe ist zu Beginn ein schäbiger gepanzerter Lkw. Eine tapfere Forschungsabteilung bemüht sich nach Kräften, dieses Manko zu beseitigen. Jedes Projekt benötigt aber Entwicklungszeit, die nicht in Stunden, sondern in Tagen gemessen wird. Eine bessere Fahrzeugfabrik zum Beispiel steht erst nach 75 Tagen zur Verfügung. Die Marsianer haben ebenfalls eine eigene Forschungsabteilung, die ihren eigenen Ideen nachhängt. Trotz der völlig unterschiedlichen Bezeichnungen ist die Struktur der Marstechnik der altenglischen aber in vielen Punkten – wie bereits erwähnt – sehr ähnlich. (uh)

### Der Strategiepart

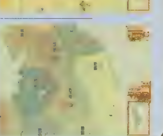
**Auf einer großen Übersichtskarte von Großbritannien treffen Sie alle wichtigen Entscheidungen. Je nachdem, mit welcher Seite Sie spielen, ist sie anders gestaltet. Wir zeigen Ihnen hier die Karten der Menschen.**



**Zunächst die Einheiten-Ansicht. Von Marsianern eroberte Gebiete sind dunkelrot gefärbt. Je nach Truppenstärke schimmern die einzelnen Sektoren der Menschen in unterschiedlichen Grüntönen.**



**In der Produktionsansicht werden alle Ihre Fahrzeugfabriken, Werften und fest installierten Verteidigungseinrichtungen wie Stacheldrähte, Minen oder Haubitzen abgebildet.**



**Für jeden der drei Rohstoffe Eisen, Kohle und Öl gibt es eine eigene Bodenschatzgrafik. Je dunkler in diesem Bildschirm eine Fläche gefärbt ist, desto mehr Rohstoffe können abgebaut werden.**



**Auch tagsüber wirkt die Grafik von War of the Worlds recht trist. Rechts unten die Übersichtskarte.**

### Udo Hoffmann ★★★★

**Mit H.G. Wells' Meisterwerk besitzt das Spiel eine hervorragende Hintergrundgeschichte. Der Kampf der unterlegenen Menschheit gegen die übermächtigen Marsianer erhält bereits deshalb einen gewissen Sympathiebonus von mir. Und tatsächlich übersehe ich zunächst mit einiger Mühe die unterdurchschnittliche Grafik und erfreue mich an der ungewöhnlichen Mischung aus sorgfältiger Planung und Echtzeit-Strategie.**

**Mit zunehmender Spielzeit erschüttern die massiven Designmängel aber meine positive Grundhaltung. Statt einer normalen Savefunktion wird das Spiel nur bei der Beendigung automatisch abgespeichert – eine indiskutable Vorgehensweise! Die Handlung gestaltet sich sehr langwierig, und es ist ohne weiteres möglich, daß Sie nach tagelangem Spiel plötzlich vor dem Aus stehen und von vorn anfangen müssen. Mehr als einmal verzichtete ich zudem auf eine Verstärkung meiner Verteidigungsanlagen, um die lästigen Wartezeiten zu umgehen. Was bleibt, ist eine gute Idee, die weniger gut umgesetzt wurde und der vor allem eine zeitgemäßere Grafik nicht geschadet hätte.**

- \+ Tolles Szenario
- \+ Interessante Mischung aus Echtzeit und Runde
- − Inakzeptable Speicherfunktion
- − Ständig nervige Ladezeiten
- − Miserables Outfit

### The War of the Worlds

| | |
|---|---|
| **Hersteller:** | Rage/GT Interactive |
| **Testversion:** | Beta vom November '98 |
| **Betriebssystem:** | Windows 95 |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Multi-Player:** | – |
| **3D-Karten:** | – |
| **Hardware, Minimum:** | Pentium/133, 16 MByte RAM |
| **Hardware, Empfehlung:** | Pentium II/333, 64 MByte RAM |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 80 |
| Einstieg: | 40 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 60 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 63**

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Enemy Infestation

**Wenn Aliens eine Raumkolonie überfallen, ruft man normalerweise vom nächsten interstellaren Kartentelefon aus die Space Marines um Hilfe. Falls die Jungs jedoch gerade anderweitig beschäftigt sind, ist Eigeninitiative gefragt.**




▲ Die einzelnen Level erstrecken sich über mehrere Etagen.

Unter den verzweifelten Verteidigern eines abgeschiedenen Planeten befinden sich neben ein paar ausgebildeten Soldaten hauptsächlich Wissenschaftlerinnen, Köche und ein Barkeeper. Mit einem derart zusammengewürfelten Team gilt es, die Stützpunkte zurückzuerobern. Abscheuliche Monster durchstreifen die Gänge und greifen alles an, was sich bewegt. Die eingeschüchterten Kolonisten sollten zunächst einmal zu einem größeren Trupp zusammengefaßt werden, um schlagkräftiger zu werden. Anfangs befinden sich nur wenige Personen unter Ihrem Kommando, mit der Zeit schließen sich bis zu 20 Personen dem verwegenen Haufen an. Eine jede hat spezielle Fähigkeiten, ihr eigenes Verhalten und eine individuelle Vorgeschichte.

Die Stationen sind liebevoll mit Details wie dieser Erholungsanlage ausgestattet.

Sechs Siedlungen sind in den 26 Einzelspieler-Missionen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Diese Stationen befinden sich in unterschiedlichen Umgebungen – von der Tiefsee bis hin zum ewigen Eis. Die einzelnen Ebenen sind durch Aufzüge miteinander verbunden und enthalten alles, was das Herz eines einsamen Siedlers begehrt: Neben Bars und Schlafräumen gibt es riesige Kuppeln mit künstlichem Strand und viele Freizeitanlagen. Außerdem verbergen sich die Außerirdischen gern in Heizungsanlagen, Lagerräumen oder Computerzentralen.

Die Steuerung geschieht in gewohnter Echtzeit-Manier per Rahmenziehen und Mausklick. Jederzeit kann man sich über den



Ein Außenteam in Schutzanzügen nähert sich einer Alienhorde.




In einem Trainingslager erlernen Sie die Grundfertigkeiten.

Zustand der Teammitglieder, der Waffen oder anderer Gegenstände informieren. Da die Aliens nicht lange fackeln und in einigen Leveln Zeitlimits existieren, ist Eile angesagt. Die Kämpfe verlaufen dementsprechend hektisch. Die Untergebenen haben keine Skrupel, notfalls selbständig zu reagieren, wobei sich gleichzeitig die Charakterunterschiede offenbaren. Manch einer versteckt sich klugerweise lieber hinter einer Kiste, während andere in Rambo-Manier auf die Eindringlinge losgehen. Spätestens bei allzu großer Übermacht bekommt aber selbst der größte Draufgänger weiche Knie und sucht instinktiv nach Deckung.



Dialoge zwischen den Teammitgliedern beleben das Geschehen.

## Im Weltraum hört dich keiner jubeln

Zwischen den bedrängten Kolonisten findet ständig Kommunikation statt. Diese Unterhaltungen werden sowohl via Sprachausgabe als auch schriftlich am oberen Bildrand wiedergegeben. Die einzelnen Charaktere können mit je einer der 15 Waffen ausgerüstet werden – vom Haarspray bis hin zum Raketenwerfer. In den Nahkämpfen zieren sich die Verzweifelten nicht, dem beißfreudigen Besuch Fußtritte in die Weichteile zu verpassen.

Auf der Gegenseite toben fünf Alienarten über die Flure und versuchen, nicht von Ihnen gegrillt zu werden. Die intelligentesten unter ihnen greifen gern zu achtlos zurückgelassenen Wummen der Menschen und zahlen es ihnen in gleicher Münze heim. Am bedrohlichsten ist die Königin, der man sich nur mit äußerster Vorsicht nähern sollte.

Zu den zu absolvierenden Aufgaben gehören die Entnahme von Gewebeproben, die Rettung von Kolonisten oder das Löschen von Bränden. Mit Spezialanzügen ist es möglich, sich in der Außenwelt oder verseuchten Innenbereichen zu bewegen. Durch die Nutzung von Labors kann die Forschung vorangetrieben werden, um besser gegen die fremden Wesen anzukommen. Zudem steigert man die Fähigkeiten durch die Nutzung der Bibliothek. Verwundete heilen Sie mit medizinischer Ausrüstung, wobei bewußtlose Personen zunächst aus der Gefahrenzone gezogen werden sollten. In der Krankenstation ist eine Erstversorgung notfalls sogar ohne Sanitäter möglich.

Bis zu vier Teilnehmern ermöglicht der Mehrspieler-Modus eine intensive Tuchfühlung mit den Kolonistenkillern, wobei Sie unter zehn Mehrspieler-Karten wählen können. Hinzu kommen die bereits bestandenen Einzelspieler-Level, auf denen sich allerdings nur zwei Menschen tummeln dürfen. **(tw)**

### Thomas Werner ★★★★

**Ich mag Szenarien, in denen ich Stationen aus der Hand von Aliens befreien muß. Zudem liebe ich es, wenn ich statt Massenarmeen überschaubare Trupps kommandieren darf. Bei diesem Programm fällt die Identifikation mit den einzelnen Charakteren besonders leicht, zumal diese mit individuellen Spezialfertigkeiten ausgestattet sind.**

**Jede einzelne Mission enthält spannende Aufträge, wodurch die Motivation weiter steigt. Einige Wermutstropfen gibt es dennoch: Die Kämpfe verlaufen sehr hektisch, und man verliert rasch den Überblick. Zwar verteidigen sich die Kämpfer im Zweifelsfall eigenständig oder verstecken sich auch ohne Ihr Zutun vor den Gierschlünden der Gegner, doch fühlt sich dadurch sicher manch eingefleischter Stratege übergangen. Ich selbst freute mich oft über das recht intelligente Verhalten, zumal wenn ich mit meiner Maus nicht rechtzeitig eingreifen kann.**

**Seit »Incubation« ist dies der erste wirklich brauchbare Titel, bei dem ich mit einem kleinen Trupp gegen außerirdische Monster kämpfe. Alleine schon durch die Echtzeit hat Enemy Infestation allerdings weniger strategischen Tiefgang als Blue Bytes Rundenspektakel. Kampfentscheidend ist, welche Recken man mit welcher Ausrüstung ins Gefecht schickt, und ob es gelingt, übermächtige Gegner in Hinterhalte zu locken. Auch grafisch muß man Abstriche machen. Dennoch war ich von den vielen Details angetan. Wenn in einer Badewanne noch eine Plastikente schwimmt oder Billardtische und ein Surf-Automat herumstehen, zeugt das von sehr phantasievollen Designern und rundet den positiven Gesamteindruck ab.**

+ Identifikation mit Charakteren
+ Dichte Atmosphäre
+ Spannende Einsätze
- Geringer strategischer Tiefgang
- Kämpfe sehr hektisch

### Enemy Infestation

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Ripcord Games | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/233, 64 MByte RAM |
| Sprache: | Englisch | | |
| Multi-Player: | 1-4 (Netzwerk, Internet) | | |

### PC PLAYER Wertung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 70 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 72**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Centipede

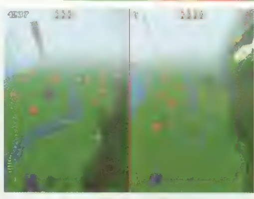
**Das Original entstand zu einer Zeit, als Schwächen im Spielprinzip noch nicht mit rauschenden Grafikorgien zugekleistert wurden. Bei seinem erneuten Auftritt geht »Centipede« aber selbstverständlich mit zeitgemäßer 3D-Optik ins Rennen.**




▲ Diese Hüpfspinne knackt mit Vorliebe unschuldige Pilotenkanzeln.

Altgediente Arcade-Anhänger dürften in den 80er Jahren so manche Mark in den gleichnamigen Spielautomaten geworfen haben. Hersteller Hasbro bedient sie nun mit einem Revival, das zwei Spiel-Modi zur Auswahl stellt; dabei beschert die Action-Variante vornehmlich Déjà-vu-Erlebnisse: Auf einer aus der Vogelperspektive gezeigten Spielfläche müssen Sie kriechendem Ungeziefer den Garaus bereiten. Mit Ihrem kleinen Gleiter sind Sie dazu verdammt, im unteren Drittel der Spielfläche herumzubrausen, nach oben dringen lediglich die abgefeuerten Schüsse durch. Das Hauptaugenmerk sollten Sie einer Raupe schenken, die schon nach kurzer Zeit in Ihr Revier gekrabbelt kommt. Pilze blockieren Ihre Schüsse nach oben, um ein frühzeitiges Ableben der Raupe zu verhindern.

Neuerungen im engeren Sinn verspricht der Adventure-Modus. Hier besitzen Sie mehr Freiheiten, hervorgebracht durch weitere Fahrzeugeigenschaften wie seitliches Gleiten oder Sprungfähigkeit. Letztere ist ganz praktisch, um an höher positionierte Extras wie die Schutzschilde heranzukommen. Das eigentliche Spielprinzip besteht ebenfalls aus wildem Ballern auf schleimige Raupen und alles, was die Frechheit besitzt, Ihr Bildschirm-Ego auf die Todesliste zu setzen. Bonbonfarbene Monster und Extras werden in comicartigen 3D-Umgebungen putzig in Szene gesetzt. Wer der Soundkulisse sein Gehör leiht, wird sich als Einsteiger die Frage stellen, ob DirectX korrekt installiert ist – alte Hasen hingegen fühlen sich sofort heimisch, da typischer Spielhallensound aus längst vergangenen Tagen die Lautsprecher malträtiert. Um eine Wiederkehr des Zustands »Friede, Freude, Eierkuchen« herzustellen, bedarf es fünf durchspielter Welten im Adventure-Modus sowie einer im Arcade-Modus. Stellen Sie sich dieses Unterfangen nicht zu leicht vor, denn bis Sie soweit sind, auch der letzten Raupe gute Nacht zu sagen, werden vermutlich noch etliche Bildschirmleben ins Datennirwana emporschweben. **(jr/mash)**



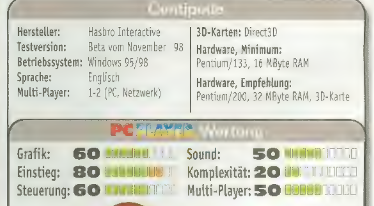
An einem PC können Sie auch zu zweit im Splitscreen-Modus spielen.

## Martin Schnelle ★★★

Centipede gehört zu den Titeln, bei denen sich schon nach wenigen Sekunden das Spielprinzip herauskristallisiert – ballern, was das Zeug hält. Nicht mehr und nicht weniger. Oder doch? Genau, das Ausweichen vor den Gegnerhorden wurde beinahe vergessen. Ein Lichtblick ist der Kooperativ-Modus bei geteilter Bildschirmfläche oder der Netzwerkmodus, bei dem man mit willigen Freunden in den Kampf gegen das Böse zieht.

Vergessen wir einmal gängige Schlagworte wie »wochenlange Motivation, hochintelligente Gegner und noch nie gesehene Spezialeffekte«, so entsteht ein kurzweiliger aber dennoch eher kurzlebiger Spielspaß. Unter dem Strich eignet sich Centipede damit am ehesten noch für Nostalgiker mit einem Faible für niedliche 3D-Ansichten.

+ Splitscreen-Option
+ Kurzweilig …
– … aber auch kurzlebig
– Abwechslungsarm



**Centipede**

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: | Hasbro Interactive | 3D-Karten: Direct3D |
| Testversion: | Beta vom November 98 | Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95/98 | |
| Sprache: | Englisch | Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Multi-Player: | 1-2 (PC, Netzwerk) | |

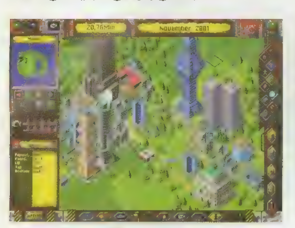
**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 20 |
| Steuerung: | 60 | Multi-Player: | 50 |

Spielspaß: 56

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

# Manhattan



Alle mitzählen: Wie viele Icons braucht es, um eine Stadt aus dem Boden zu stampfen.

Kennen Sie »Manhattan«, das Brettspiel von Ravensburger? Dort mußten Sie auf einer anfangs leeren Karte Bauplätze ergattern und möglichst schnell mit Wolkenkratzern auffüllen. Diese Grundidee steht im Zenit dieser Wirtschaftssimulation. Nur stampfen Sie hier in Echtzeit ein aus Häusern, Straßen und Bürogebäuden bestehendes Wirtschaftsimperium aus dem Boden – und das wahlweise gegen menschliche oder rechnergesteuerte Konkurrenz. Dafür stehen sowohl legale (Mieteinnahmen, Aktienhandel, Spielkasinos) als auch illegale Mittel (Strohmänner, Schmiergeldzahlungen) zur Verfügung. **(md)**

## Manfred Duy ★★★

So ganz schlecht ist Manhattan nicht, dazu enthält es einfach zu viele interessante Grundelemente und der optische Gesamteindruck der an SimCity erinnernden Metropolen ist zwar keine Offenbarung, aber auch nicht zu verachten. Allerdings bekommt man bei Manhattan den Eindruck, daß die Designer ein kunterbuntes Allerlei an Spielelementen blind zusammengewürfelt und dabei übersehen haben, ob diese wilde Mixtur insgesamt überhaupt Spaß bringt.

Und das ist leider nicht der Fall, denn die unpräzise und iconüberfrachtete Steuerung ist eine Zumutung, und viele der Untermenüs agieren optisch und inhaltlich auf Shareware-Niveau. Schade, denn das originelle Grundkonzept von Manhattan hätte eine bessere Umsetzung verdient.

+ Viele interessante Spielelemente ...

– ... aber leider uninspiriert zusammengewürfelt

– Üble Steuerung

**Manhattan**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Lemon Labs | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom Oktober '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/90, 16 MB RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/133, 32 Mbyte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-4 (Netzwerk, Modem/Nullmodem) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 30 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 40 | Multi-Player: | 50 |

Spielspaß: 

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Asteroids

**Wenn das keine nette Geste war: Anläßlich des 20. Geburtstages von Automaten-Opa »Asteroids« kam dieses Jahr sogar der Leoniden-Meteoritenschwarm zum Gratulieren vorbei.**

Dunkle Vorzeit. Wir schreiben das Jahr 1979. In den Spielhallen Amerikas wird ein klobiger Kasten mit einem nicht minder sperrigen Schwarzweiß-Bildschirm und einer wahren Heerschar von Knöpfen zum Renner. Als »Asteroids« erreicht der Atari-Automat Weltruhm und wird zwei Jahre später für die hauseigene Konsole VCS 2600 umgesetzt. Eine offizielle PC-Fassung erscheint nie.

Zwei Dekaden später: Activision schnappt sich Ataris Asteroids-Lizenz und bastelt ein zeitgemäßes Update mit 3D-Kartenunterstützung, doch ändert zum Glück nichts an der Draufsicht auf das Geschehen. Dafür zieren ein wahres Farbenmeer und sogar ein paar Zwischensequenzen das Remake – die Hintergrundgeschichte um mutige Piloten, die die interstellaren Handelsrouten vor Asteroiden schützen, ist vernachlässigbar. Das Spielprinzip lautet: Alles abballern, was Ihnen vor den Laser kommt. Drei sich marginal unterscheidende Schiffe müssen sich in sechs Zonen à 15 Level behaupten. Neben den klassischen Asteroiden, die sich auf Beschuß in kleine Stücke teilen, machen auch Raumtrümmer, sich vervielfältigende Kristalle, Kometen und sogar Alien-Eier den Raum unsicher. Die sporadisch auftauchenden Ufos sind ebenfalls mit von der Partie und blasen am Ende gar zum Sturm auf den blauen Planeten. Ein paar Power-ups und diverse Extrawaffen, die nach kurzem Einsatz wieder verschwinden, helfen Ihnen, gegen die drohende Übermacht zu bestehen. Wem selbst der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade zu happig ist, freut sich über drei Continues. (ra)

Das waren noch Zeiten: Der 20 Jahre alte Automat ist ebenfalls im Spiel versteckt.



▲ In der dritten Zone machen Ihnen Sonnen-Protuberanzen und morsche Frachter das Leben schwer. (3Dfx)



Klassisch, nur bunter: Sigma Delta wird von einem Asteroidenschwarm bedroht. (3Dfx)

## Roland Austinat ★★★★

Mein erstes Videospiel-Erlebnis überhaupt war Anfang der 80er neben einer »Defender«-Kiste ein Asteroids-Automat. Um so gespannter war ich auf Activisons Update, bei dem die 3D-Karten zum Glück nur die herumfliegenden Gegenstände darstellen – das Spielprinzip tasteten die Programmierer wohlweislich nicht an.

Eine kurze Ballerei macht dem Retro-Fan auch heute noch Spaß, allerdings ist die Langzeitmotivation wohl in einem schwarzen Loch versunken. Dafür geht es schon im ersten Level hektischer als vor 20 Jahren zu.

Etwas unangenehm stößt der Farbenrausch in manchen Zonen auf – vor lauter Explosionen und bunten Hintergründen erkennt man manchmal den alleszermalmenden Asteroiden vor seinem Schiff nicht mehr.

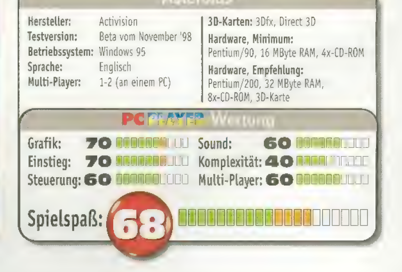
Nett: Das Ur-Asteroids wurde in einer Spielhallen-Emulation mit eingepackt. So sage auch ich im Test nach 45 von 90 Leveln dem bonbonbunten Weltraum Lebewohl und starte statt dessen das Original, komplett mit »dub-dub dub-dub«-Tonkulisse und schwarzweißer Vektorgrafik. Und siehe, alles ist gut.

+ Kurzweilige Reaktionsschulung

+ Original-Automat versteckt eingebaut

– Keine Langzeitmotivation

– Deutlich schneller als das Original



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

## Spec Ops:
# Ranger Team Bravo



ZUSATZ CD

Im Irak müssen Sie diese Bunker zerstören, in denen chemische Waffen lagern. (3Dfx)

Auf dieser Zusatz-CD entführen Sie drei neue Einsatzgebiete mit je drei Missionen nach Bosnien, Vietnam im Jahre 1968 sowie in den Irak. Diese Kost mundet wie im Original-Programm, dazu dürfen Sie alle alten Aufträge einzeln anwählen, außerdem stehen sie nun für Mehrspieler-Gefechte zur Verfügung. Schließlich liegen der CD noch sechs spezielle Multiplayer-Level bei. Neben dem Deathmatch (einzeln oder im Team) dürfen Sie auch die normalen Aufgaben über ein Netzwerk oder das Internet gemeinschaftlich erledigen. Dazu läßt sich die Ausrüstung der Soldaten einzeln zusammenstellen.

**Technik-Tip:** Ranger Team Bravo installiert sich auf die deutsche Spec-Ops-Version problemlos. Allerdings hat das Programm einen Haufen Bugs, warten Sie also auf Patches. **(mash)**

### Martin Schnelle ★★★★

Man merkt im Vergleich zu »Rainbow 6« und »Delta Force«, daß an den Rangers der Zahn der Zeit genagt hat: In diesem Triumvirat bleibt ihnen nur der letzte Platz. Daran ändern auch die mickrigen neun zusätzlichen Einsätze der Missions-CD nichts. Sie dürfen nun über ein LAN-Netzwerk oder das Internet zusammen spielen, was Delta Force aber von vorneherein anbietet. Abgesehen vom Deathmatch machen auch die Multiplayer-Gefechte Spaß: Trotz des großen Areals tauchen Sie oftmals in unmittelbarer Nachbarschaft des Gegners auf – zu dessen großer Freude versteht sich.

- \+ Schönes Multiplayer-Spiel im Kooperations-Modus
- − Nur wenig neue Missionen

**Spec Ops: Ranger Team Bravo**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Zombie/Ripcord | 3D-Karten: | Glide, OpenGL |
| Testversion: | Importversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/200 MMX, 24 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte |
| Sprache: | Englisch | | |
| Multi-Player: | 1-6 (Netzwerk, Internet) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 67**

Actionspiel für Profis

# Metro-Police



Lustige Dinge, die unser Officer so mit Leitern anstellen kann: Vielleicht hätte er lieber Fakir werden sollen.

Die Betriebsschutz-Simulation Deutschlands bekanntester Großhandelskette? Mitnichten! Düsen Sie als Polizist durch die Metropole New York, um Verbrecher zu jagen. Entweder zu Fuß oder motorisiert absolvieren Sie die einzelnen Missionen in wenig aufreizender 3D-Grafik. Einstellungen jedweder Art bleiben Ihnen untersagt, so daß Sie auf die obskure Tastatursteuerung zurückgreifen müssen. Komplizierte Kombinationen für einfache Vorgänge wie »Springen« (ALT + SHIFT + UPARROW) gehören ebenso wie phantastische Synchronsprecher zu den »Highlights« des deutschen Produkts. **(vs)**

### Volker Schütz ★

Spiele, die bei jedem »Autorun« ihre Installationsroutine starten, unter dem Menüpunkt »Optionen« lediglich einen Lautstärkeregler aufweisen, dafür eine Speicherfunktion noch nicht einmal vom Hörensagen kennen, bedürfen in 99% der Fälle keines weiteren Tests. Da ich mich aber für einen netten Menschen halte, habe ich trotz entsprechender Indikation Metro-Police nicht sofort durch den Schredder in den Abfalleimer gejagt. Zum Glück, wie ich im Nachhinein feststellen möchte. Es gehört in den Sondermüll. Die Animationen der Charaktere scheinen mit Motion-capturing von einem Ententanz vollführenden Pinocchio erzeugt worden zu sein. Bugs gibt es mehr als während der Borkenkäferplage '97. Was dem Spielspaß keinen Abbruch tut, er ist ohnehin nicht existent.

- \+ Man lernt Half-Life zu schätzen
- − Doll dilettantisch
- − Wenig witzig
- − Völlig verhunzt

**Metro-Police**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Modern Games | 3D-Karten: | Direct3D |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium II/350, 128 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | – | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 20 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 20 | Komplexität: | 30 |
| Steuerung: | 10 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 11**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# Lords of Magic: Legends of Urak




**Es dürfte nicht allzu viele Strategen geben, die das überaus umfangreiche »Lords of Magic« wirklich von vorne bis hinten durchgespielt haben. Aber das ist auch kein Muß, wenn Sie sich diese Erweiterungs-CD zulegen wollen.**

Mit »Legends of Urak« handeln Sie sich nicht nur einen ganzen Sack voll neuer Aufgaben, sondern auch noch etliche kleine, feine Verbesserungen des Basisspiels ein. Der optimierte Programmcode führt zu etwas kürzeren Ladezeiten, wenn Sie aus der strategischen Oberwelt des Fantasyreiches Urak in die Grüfte abtauchen, um sich dort in einem der unzähligen Echtzeit-Kämpfe zu behaupten. Die unterirdischen Kampfarenen sind dabei neuerdings manchmal sogar mehrstöckig.


Einige der Missionen müssen Sie als Einzelkämpfer absolvieren.

## Neue alte Helden

Das Kernstück der Zusatz-CD sind jedoch die vier Feldzüge (plus ein geheimer fünfter), die teils auf Motiven alter Rittersagen basieren. Folglich machen Sie die Bekanntschaft mit legendären Sagenhelden wie König Artus, Merlin, Siegfried oder Beowulf. Jeder Feldzug hat ein bestimmtes Ziel, beispielsweise das Auffinden einer Flamme oder die Vernichtung eines verhaßten Gegners. Schwere und Art der Aufgabe variieren dabei je nach dem anfangs gewählten Charakter. Auch herrschen in den Kampagnen unterschiedliche Regelvorgaben: Mal dürfen Sie keine Truppen rekrutieren, dann wieder gilt ein totales Handelsverbot. Bezüglich neuer Einheiten und Gebäude sind acht Großtempel sowie insgesamt 24 frische Ungeheuersorten zu verkünden, wobei acht davon wie die Hydra oder der Drachen zu den besonders kampfstarken Supermonstren zählen. Legends of Urak (für dessen Betrieb Sie das Basisprogramm benötigen) wird in zwei Versionen erscheinen: Zum einen als etwa 30 Mark teures Addon, zum zweiten als integraler Bestandteil der Vollpreis-Sonderausgabe »Lords of Magic Special Edition«. **(md)**


Glücklicherweise lassen sich die hektischen Gefechte jederzeit pausieren.

### Manfred Duy ★★★★★

**Ich gestehe, daß ich vor einem halben Jahr Lords of Magic beiseite gelegt habe, und das vor allem, weil mir die feudalen Ladezeiten irgendwann auf den Keks gingen. Inzwischen besitze ich einen schnelleren Rechner, und da sich die Warteschlaufen dank dieser Zusatz-CD zusätzlich verringert haben, ist auch meine Motivation zurückgekehrt, Urak mal wieder einen Besuch abzustatten. Zumal die neuen Kampagnen einige interessante taktische Aufgaben enthalten. So ziehe ich nun nicht mehr eher ziellos durch die Lande, sondern habe eine präzise und zumeist auch zeitlich überschaubare Mission zu erfüllen. Ebenfalls gefallen hat mir, daß Urak im Vergleich mit dem Basisprogramm ein bißchen gruseliger ausfällt, was auch auf das Konto der düsteren Figuren geht, die scheinbar allesamt dem Totenreich entstiegen sind. Davon ganz abgesehen, brilliert Urak natürlich mit den alten Qualitäten der Lords-Serie. Namentlich wäre das nach wie vor ebenso anspruchsvolle wie abwechslungsreiche Hin- und Herpendeln zwischen Strategie, Aufbau, Handel, Eroberung und Wirtschaften zu nennen. Zu guter Letzt sorgt der lange herbeigesehnte Karten- und Charakter-Editor dafür, daß mein Urak-Aufenthalt diesmal etwas länger dauern dürfte.**

- \+ Geringere Ladezeiten
- \+ Vier Feldzüge
- \+ 24 neue Monstersorten Karten-Editor
- − Echtzeit-Gefechte wirken etwas hölzern
- − Gehobener Schwierigkeitsgrad

### Lords of Magic: Legends of Urak

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Sierra/Impressions | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/75, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Englisch (Deutsch geplant) | | |
| Multi-Player: | 1-6 (Netzwerk, Modem/ Nullmodem, E-Mail) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 60 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 60 |

**Spielspaß: 80**

Strategiespiel für Einsteiger

# Axis & Allies

**Und auch zum Weihnachtsfest versorgt uns Hasbro wieder mit schönen Versoftungen bekannter Brettspiele. Diesmal handelt es sich jedoch um einen Titel, der hierzulande nie erschienen ist.**

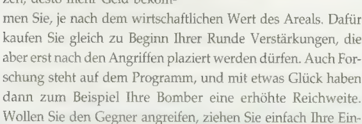
Nur in den USA erhalten Sie die Brett-Version von »Axis & Allies«, einer Art »Super-Risiko«, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Unter fünf Parteien wählt der digitale Feldherr das ihm genehme Land aus, als da wären die USA, Großbritannien, Deutschland, die Sowjetunion und Japan. Die anderen Nationen werden entweder vom Computer in drei Schwierigkeitsgraden oder von menschlichen Mitspielern an einem beziehungsweise mehreren Rechnern befehligt. Die Einheiten glänzen mit verschiedenen Eigenschaften: Fußtruppen sind im Angriff nicht sonderlich gut, verteidigen sich dafür aber um so besser. Panzer hingegen eignen sich hervorragend zum Stürmen gegnerischer Landstriche. U-Boote wiederum wehren sich schlecht, müssen aber keinen Gegenschlag befürchten, wenn sie ihr Ziel gleich versenken.



Die Kämpfe werden mit abschaltbaren Zwischensequenzen aufgepeppt.

▲ Zum Schluß eines Zuges dürfen Sie noch Truppenverlegungen vornehmen. Die Pfeile zeigen dabei an, was Sie von wo nach wo verschieben.

Je mehr Ländereien Sie besetzen, desto mehr Geld bekommen Sie, je nach dem wirtschaftlichen Wert des Areals. Dafür kaufen Sie gleich zu Beginn Ihrer Runde Verstärkungen, die aber erst nach den Angriffen plaziert werden dürfen. Auch Forschung steht auf dem Programm, und mit etwas Glück haben dann zum Beispiel Ihre Bomber eine erhöhte Reichweite. Wollen Sie den Gegner angreifen, ziehen Sie einfach Ihre Einheiten in das entsprechende Land. Dann wird gewürfelt, und je nach Angriffs- und Verteidigungswert der Beteiligten erleidet die unglückliche Seite einen Verlust, den Sie jedoch selbst bestimmen können. Daher lohnt es sich, auf dem Feldzug ein paar schwächere Truppen als Kanonenfutter mitzunehmen. Per Transporter läßt sich Kriegsmaterial verschiffen, auch Flugzeuge dürfen auf Flugzeugträgern über die Meere schippern.



Neben den normalen Regeln aktivieren Sie auf Wunsch eine Reihe von Zusatzparametern wie stärkere Schlachtschiffe vor einer Partie, was unschönen Streitigkeiten vorbeugt. Die Siegbedingungen legen Sie ebenfalls fest: Außer der völligen Vernichtung des Gegners reicht es auch, eine bestimmte Wirtschaftskraft sein eigen zu nennen; oder Sie vereinbaren, feindliche Hauptstädte einzunehmen – oder Kombinationen aus beidem. Selbst die Preise für die Einheiten sind variabel, wodurch Sie Handicaps verteilen können. **(mash)**

**Martin Schnelle** ★★★★

Die Umsetzung des US-Brettspielklassikers ist Hasbro recht gut gelungen. Sehr schön haben die Programmierer die unterschiedlichen Regelsätze implementiert, deren Änderungen Sie auch einzeln aktivieren können. All das lästige Verwalten und Aufstellen der Figuren übernimmt nun der Computer. Trotz leicht enervierender Wartezeiten auf den gegnerischen Zug ist daher ein kompletter Feldzug in wenigen Stunden ad acta gelegt, während die Brett-Vorlage ganze Nächte in Anspruch nimmt. Die Computergegner machen selbst in höchster Schwierigkeitsstufe dicke Fehler und greifen etwa trotz klarer Überlegenheit nicht an. Daher gilt: Je mehr menschliche Mitspieler, desto größer der Spaß. Geübte PC-Strategen werden sich rasch unterfordert vorkommen, doch für den Gelegenheitsspieler bietet das Spiel angenehme Unterhaltung - auch auf Dauer.

+ Leichter Einstieg
+ Kurzweilige Unterhaltung
– lausige KI
– mickriges Konzept



**Axis & Allies**

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: | Hasbro Interactive | 3D-Karten: - |
| Testversion: | Verkaufsversion 2.05 | Hardware, Minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | |
| Multi-Player: | 1- 5 (Hotseat, Netzwerk, Internet) | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 50 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | 70 |

Spielspaß: 62

Strategiespiel für Einsteiger

# Stratego

**Freund der Kinderzeit, aber auch Dorn im Auge des Förderkreises »Gewaltfreies Spiel«. Das Simpel-Gemetzel »Stratego« hat den PC erobert.**




▲ Wo Mineure Bomben besiegen, fühlen sich Stratego-Fans wie zu Hause.

Brettspielumsetzungen am PC erfreuen sich gewisser Beliebtheit. Man muß sich keine eigene Spielidee mehr aus den Fingern saugen, sondern kann sich ganz der geschmackvollen Aufbereitung widmen. »Stratego«, welches sich mit einer Schlacht zwischen einer blauen und einer roten Armee beschäftigt, wird nach einem Versuch von Accolade aus dem Jahre 1991 bereits zum zweiten Mal vercomputerisiert.

Die Armeen, die sich auf einem Brett der Größe 10 mal 10 Felder gegenüberstehen, haben keine feste Aufstellung wie etwa beim Schach, sondern dürfen innerhalb der ersten vier Reihen frei positioniert werden. Ziel beider Gruppierungen ist es, die gegnerische Fahne zu schlagen. Im Normalspiel darf sie, einmal aufgestellt, nicht mehr bewegt werden. Beschützt wird die Fahne von 39 anderen Einheiten. Oberster Soldat ist der Feldmarschall, der alle anderen Figuren besiegt, sich aber vor dem Spion, dem ansonsten schwächsten Krieger, in Acht nehmen muß. Warum das nicht einfach ist, wird klar, wenn man weiß, daß alle Figuren für den Gegner völlig gleich aussehen. Nur im Konfliktfall wird kurz aufgedeckt, um wen es sich handelt. Weitere Besonderheit: Unbewegliche Minen jagen jeden Angreifer bis auf die ansonsten schwächlichen Mineure gnadenlos in die Luft und werden bevorzugt in der Nähe der Fahne aufgestellt.



Auf diesem modifizierten Brett können bis zu vier Parteien gegeneinander antreten.

Wie es sich für eine PC-Umsetzung gehört, bewegen Sie keine Plastikplättchen, sondern sauber animierte Soldaten, die je nach Rang anders gestaltet sind. Im Konfliktfall gibt es eine sekundenlange Rauferei, in der Rangniedrigere geköpft, aufgeschlitzt oder sonstwie massakriert werden, Blut fließ jedoch nie. Der Computergegner spielt nicht unbedingt schlecht, ist einem ausgeschlafenen Stratego-Experten aber deutlich unterlegen, da er niemals blufft und seine wertvollsten Offiziere ohne Angst ins dickste Getümmel wirft. Experten messen sich mit Menschen, bei denen der Nichtspieler dummerweise immer vom Monitor wegschauen muß, wenn der andere am Zug ist.

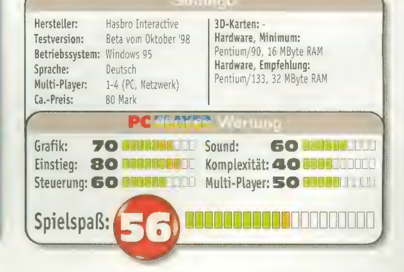
Leichter läuft eine Netzwerkpartie, für die aber jeder Spieler seine eigene CD benötigt. Eine Blitzpartie mit weniger Figuren, eine Kampagne mit Reservearmee und ein Spezialbrett, auf dem bis zu vier Parteien ihr Gedächtnis auf die Probe stellen, sollen für langfristige Motivation sorgen. (uh)

## Udo Hoffmann ★★★

Eine Umsetzung von Stratego auf den PC kann man eigentlich kaum besser machen. Neben den neuen Spielvarianten haben die Entwickler auch noch verschiedenfarbige Spielbretter designt. Die Kämpfe sind anfangs wirklich ganz amüsant. Und eine Friedhofsschachtel löst außerdem das Problem, wie man sich merken soll, welche Einheiten bereits geschlagen wurden.

Daß ich dennoch nicht begeistert bin, hat mehrere Gründe. Zum einen ist schon die Vorlage nicht viel mehr als eine Art Einfach-Schach für Gedächnisakrobaten. Zum anderen kommen die Vorzüge des Brettspiels auf dem Computer nicht zur Geltung. Selbst wenn ich alle Animationen abschalte, entsteht kein Spielfluß, da Freund KI selbst bei einfachsten Zügen ein kurzes Überlegungspäuschen einlegen muß. Und warum soll ich beim Spiel gegen einen menschlichen Gegner das ständige Gehampel mit dem Sitzplatzwechsel durchführen, wenn ich doch mit dem Originalbrett für weniger Geld viel entspannter agieren kann?

+ Originalgetreue Umsetzung
+ Neue Stratego-varianten
− Computergegner schwach
− Stockender Spielverlauf



# Call & Play Software-Versand

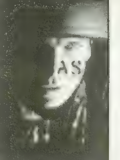
**Nur in 46485 Wesel**
**Am Spaltmannsfeld 16**
**Bestellen oder abholen!**

Ladenpreise können variieren!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Sabine Geratz

**KEIN CLUB!**
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



**Top Titel!**
**WARGASM**
Deutsche Version
DM 79,99

## CD-ROM

- 101 Airborne DV 79,99
- **500 ccm GP DV 74,99**
- Age of Empires DV 59,99
- A.o.E. Neue Epoche 1+2 DV 29,99
- A.o.E. Neue Epoche 2 DV 19,99
- **A.o.E. Rise of Rome DV 54,99**
- Airline Tycoon DV 69,99
- Anno 1602 DV 69,99
- **A 1602 Originaldata DV 29,99**
- Anstoß2+Verlängerung DV 59,99
- Anstoß 2 Verlängerung DV 24,99
- Apache Havoc DV x69,99
- Art of War DV 74,99
- Ashgan Facts DV 74,99
- Autobahn Raser DV 49,99

## CD-ROM

- **Grim Fandango DV 79,99**
- Gut gemischt Kartensp. DV 44,99
- **Half-Life DA 79,99**
- Hard War DV 69,99
- **Have a Nice Day 2 DV 74,99**
- Heart of Darkness DV 64,99
- H.E.D.Z. DV 74,99
- Heretic II DV 79,99
- Hexplore DV 69,99
- Hugo 6 DV 59,99
- I/Panzer 44 DV 69,99
- iF / A 18E Carrier DV 74,99
- Intervention DV x74,99
- Israeli Air Combat DV 74,99
- Jedi Knight DA 79,99

## Bestell-Telefon:

**Tel.: (02 81) 9 52 98-0**
**Fax: (02 81) 9 52 98-10**
**Bestellungen auch online im Internet: http://www.callnplay.de**

- Axis & Allies DV 74,99
- **Baldurs Gate DV 74,99**
- Battlespire DA 74,99
- **Best of Games Vol. 1 DV 59,99**

**Wir führen Lösungen ab DM 9,90**

- Big Air DV 79,99
- Biing 2 DV x74,99
- Bundesl Manager 98 DV 79,99
- **Bundesl. Manag. 99/EA DV 79,99**
- **Caesar 3 / Sierra DV 79,99**
- Chart Buster DV 49,99
- Colin Mc Rae Rallay DV 74,99
- Comanche 3.0 Gold DV 79,99
- Combat Flight Simulator DV 84,99
- Command & Conquer 3 DV x89,99
- Commandos DV 79,99
- Cop Wars DV 69,99
- Creatures 2 DV 69,99
- Cromagnon: Die Wiege der Menschheit DV 74,99
- Das fünfte Element DV 59,99
- **Delta Force DA 79,99**
- Der rote Kosar DV x69,99
- **DeathKarz DV 69,99**
- **Die Siedler 3 DV 69,99**
- Die Volker DV x74,99
- Dominion-Starmover Gift 3 DV 79,99
- **Droiyan DA 74,99**
- Dune 2000 DV 69,99
- Dynasty General DV 69,99
- Easternfront DV 69,99
- European Air War DV 59,99
- **F 1 Racing/Ubi Teil 2 DV 79,99**
- F 22 Total Air War DV 64,99
- **Fallout 2 DV 77,99**
- Fields of Fire DV 74,99
- **Fifa Soccer 99 DV 84,99**
- Fighting Steel DV 69,99
- Final Fantasy 7 DV 79,99

- Jedi Knight Data DA 29,99
- **Jet Fighter Full Burn DV 69,99**
- **John Maddon 99 DV 79,99**
- John Sinclair DV 69,99
- **Klingon Honor Guard DV 64,99**
- Knight & Merchants DV 69,99
- Knock Out Kings DV 79,99
- Larrys Casino DV 49,99
- **Lego Chess DV 84,99**
- **Lego Creator DV 84,99**
- **Lego Loco DV 64,99**
- **Links LS 99 DV 79,99**
- Lode Runner 2 DV 69,99
- M1 Tank Platoon 2 DV 69,99
- Mana: Weg d. schw. Macht DV x74,99
- MAX 2 DV 69,99
- Mayday DV 69,99
- Mechcommander DV 69,99
- Megapack 9 DV 69,99
- Metro Police DV 69,99
- Missing in Aktion DA 69,99
- Might & Magic 6 DV 74,99
- Monkey Island 3 DV 79,99
- Monopoly DV 59,99
- Monster Truck Madness 2 DV 59,99
- Motocross Madness DV 69,99
- Moto Racer 2 DV 79,99
- Myth 2 - Soulblighter DV 79,99
- NBA Live 99 DV 79,99
- Need for Speed 3 DV 79,99
- Newmann Haas Racing DV 74,99
- NHL Hockey 99 DV 79,99
- **O.D.T. DV 79,99**
- **Oddworld: Abe's Exodus DV 74,99**
- Outcast DV x84,99
- Panzer Commander DV 69,99
- **Play the Game Vol.1 DV 59,99**
- **Police Quest SWAT 2 DV 69,99**
- **Populous 3 Die Schöpfung DV 84,99**
- Pro Pilot DV 79,99
- **Pro Pinball USA DA 69,99**
- Quest of Glory 5 DV x79,99
- Rage of Mage DV 89,99
- **Railroad Tycoon 2 DV 79,99**
- **Rainbow 6 DV 69,99**
- Reah DV 74,99

## Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

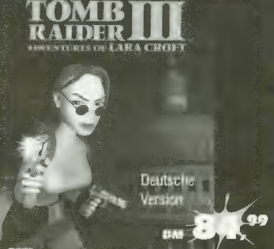
- Future Cop DV x79,99
- **Gangsters DV 79,99**
- Game, Net + Match DV 59,99
- Gold Games 3 DV 49,99
- **Grand Prix Legends DV 79,99**
- **Grand Prix 500 ccm DV 74,99**
- Grand Theft Auto DA 39,99
- **Grand Touring DV 69,99**

- Rebellion DV 79,99
- Red Baron 2 DV 64,99
- **Rent a Hero DV 79,99**
- Requiem DV x74,99
- Ring des Nibelungen DV 74,99
- Riverworld DV 74,99
- Saga - Age o. t. Vikings DV 74,99
- S.C.A.R.S. DV 59,99

**ACHTUNG Neue Internet-Adresse:**
**http://www.callnplay.de**

## NEU! NEU! NEU! NEU!

| | | |
|---|---|---|
| Starcraft Broodwars | DV | 34,99 |
| 500 ccm Grand Prix | DV | 74,99 |
| A.o.E.: Rise of Rome | DV | 54,99 |
| Anno 1602 Orig. Data | DV | 29,99 |
| Baldurs Gate | DV | x74,99 |
| Bundesl. 99 - Der Manager | DV | 79,99 |
| Caesar 3 | DV | 79,99 |
| Delta Force | DA | 79,99 |
| Dynasty General | DV | 69,99 |
| Fallout 2 | DV | 77,99 |
| Fifa Soccer 99 | DV | 84,99 |
| Grim Fandango | DV | 79,99 |
| Halflife | DA | 79,99 |
| Klingon Honor Guard | DV | 64,99 |
| Moto Racer 2 | DV | 79,99 |
| Nice 2 | DV | 74,99 |
| Populous 3 - Die Schöpfung | DV | 84,99 |
| Pro Pinball Big Race USA | DA | 69,99 |
| Railroad Tycoon 2 | DV | 79,99 |
| SIN | DA | 74,99 |
| Trespasser | DV | 79,99 |
| Turok 2 | DV | x79,99 |




## CD-ROM

- Shanghai Dynasty DV 44,99
- Shogo DV 84,99
- **SIN DA 74,99**
- Small Soldier Command DV 49,99
- Small Soldier Designer DV 49,99
- Sonic R DV x49,99
- Spearhead DV 74,99
- Spec Ops DV 74,99
- Speed Buster DV x74,99
- Sports TV : Boxing DV 69,99
- Starcraft DV 79,99
- **Starcraft Broodwars DV 34,99**
- Starcraft Data Original DV 34,99
- **Star Trek Klingon H.G. DV 64,99**
- Stratego DV 59,99
- Stratosphere DV 79,99
- **Superbike World Champion DV 74,99**
- Team Apache DV 69,99
- Test Drive 5 DV x79,99
- Tex Murphy: Overseer DV 42,99
- Tiger Woods 99 DA 79,99
- To Shin Den 2 DA 69,99
- Tomb Raider 1 Dir.Cut DV 39,99
- Tomb Raider 2 DV 79,99
- Tomb Raider 3 DV 84,99
- Tonka Notruf DV 49,99
- Total Annihilation DV 29,99
- Trespasser US 89,99
- T. Anni.-Battle Tactics DV 34,99
- T. Anni.- Core Offensive DV 34,99
- Tribal Rage DV 74,99
- Turok 2 DV x79,99
- Ultima Online EV 59,99
- Unreal DV 79,99
- Urban Assault DV 44,99
- V 2000 DV 74,99
- War Games DV 79,99
- **Wargasm DV 74,99**
- Western Front DV x69,99
- Wing Prophecy Gold DV x79,99
- World War II Fighters DV x79,99
- Worms Armageddon DA 64,99
- X-Files DV 79,99
- X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
- X-Wing vs. Tie F. Data DV 39,99
- You Don´t Know Jack DV 59,99
- Zeus DV 49,99

## Angebote: (Fortsetzung)

- Der Industriegigant DV 19,99
- Diablo DA 19,99
- Diablo Data Hellfire DA 29,99
- Die Fugger 2 DV 19,99
- Extreme Assault DV 24,99
- **F1 Racing/UBI Soft DV 39,99**
- Flottenmannöver DV 19,99
- Frankreich 98 DV 39,99
- Frogger DV 19,99
- Gex 3 D DV 29,99
- Heavy Gear DV 24,99
- Heroes o. Might&Magic 2 DV 29,99
- Herrscher der Meere DV 19,99
- Hexen 2 DV 19,99
- Hexen 2 Data DV 29,99
- Holiday Island DV 19,99
- Incubation DV 24,99
- Incubation Data DV 29,99
- Interstate 76 DV 29,99
- I-War DV 29,99
- Little Big Adventure 2 DV 29,99
- Master of Orion 2 DV 24,99
- Mechwar. Mercernary DV 19,99
- Monopoly Star Wars DV 29,99
- Need for Speed 2 Edition DV 29,99
- NHL Hockey 97 DV 29,99
- Outlaw DV 39,99
- Pandemonium 2 DA 29,99
- Pro Pinball Timeshock DA 29,99
- Raymans World DV 29,99
- Red Line Racer DV 29,99

**Ständig neue Import-Versionen vorrätig!**

- Resident Evil DV 24,99
- Riddle of Master LU DV 29,99
- Schleichfahrt DV 24,99
- Seven Kingdom DV 19,99
- Shadow o.t. Empire DA 39,99
- Sherlock Holmes 2 DV 29,99
- Sub Culture DV 24,99
- TFX 3 - F22 DV 29,99

**NEU! Ab 100,- DM Spielewert in einer Lieferung keine Versandkosten!**

## Angebote solange Vorrat reicht

- Baphomets Fluch 1 DV 19,99
- Battle Zone DV 24,99
- Bleifuß 2 DV 24,99
- Bleifuß Fun DV 24,99
- Creature Shock DV 24,99
- Dark Earth DV 24,99
- Dark Reign DV 19,99
- Dark Reign Data DV 29,99
- Theme Hospital DV 29,99
- Trivial Pursuit DV 19,99
- Ultima 8 DA 29,99
- Uprising DV 24,99
- Warcraft 2 DV 29,99
- Warwind 2 DV 19,99
- Wing Commander 4 DV 34,99
- Worms + DATA DV 24,99
- Worms 2 DV 39,99
- X-Com: Apocalypse DV 24,99
- Zorck: Großinquisitor DV 24,99

## Hardware

### Neu: Saitek Produkte

- 3 D Digital Joystick 109,99
- 3 D Digital Pad 79,99
- PC - Dash 109,99
- Lenkrad R4 Force Feedback 299,99

### Gravis Produkte

- Game Pad 19,99
- Game Pad Pro 49,99
- X-Terminator Pad 89,99
- Joystixk PC - Pro 39,99
- Joystick Blackhawk 49,99
- Joystick Firebird 2 69,99
- Joystick Thunderbird 2 59,99

### Thrustmaster

- Lenkrad Formula Sprint 129,99
- Lenkrad Formula Racing Wheel 234,99
- Lenkrad Force Feedback 329,99

### Microsoft Produkte

- Sidewinder Pad 69,99
- Freestyle Pad + Motocross Madness 129,99
- Joystick Force Feedback Pro 249,99
- Joystick Presicion Pro 119,99
- Lenkrad Force Feedback 349,99

**Weitere Hardware auf Anfrage!**

**Wir führen aktuelle PlayStation Titel und Zubehör. Bitte fragen Sie uns!**

**Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert in einer Sendung portofreier Versand.** Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

PLATIN PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# NBA Live 99



Während unser Spieler zum erfolgreichen Sprung ansetzt, bejubelt das Publikum im Hintergrund schon die zwei Punkte. (Direct3D)

**Spielerstreik in der NBA? Kein Problem, Electronic Arts' neuester Husarenstreich macht sowieso mehr Spaß und sieht dazu noch einer TV-Übertragung täuschend ähnlich.**

Spiele-Test

Während es in der realen »National Basketball Association« momentan drunter und drüber geht, setzen die Sportspiel-Gurus aus Kanada mit »NBA Live 99« zum nächsten Paukenschlag an. Ohne den Atem eines Konkurrenten auch nur im Nacken zu spüren, legt die neue Version die für die Mitbewerber ohnehin fast unerreichbare Meßlatte noch ein gutes Stück höher.

Unterstützt von knackiger Soul- und Funkmusik präsentiert sich das Hauptmenü in technisch modernem Look. Aber hoppla, fehlt da nicht der Manager-Modus? Keine Angst, er wurde nicht wegrationalisiert sondern in den normalen Liga-Betrieb integriert. Somit können jetzt auch in einer gewöhnlichen Saison mehrere Teams von unterschiedlichen menschlichen Spielern gesteuert werden. Wem das zu lange dauert, der kann die Spieldauer verkürzen, weniger Vorrundenbegegnungen austragen oder gleich in den Play-offs beginnen. Für besondere Kurzweil sorgt der Arcade-Modus. Neben dem Wegfall einiger lästiger Basketballregeln (»Feldbegrenzung? Was ist das?«) garantieren actionlastige Super-Dunks und Riesensprünge für allerlei Augenschmaus.

## Was ist neu?

**Aufgrund der enormen Funktionsvielfalt des Vorgängers müssen gewichtige Gründe vorliegen, um auch dieses Jahr wieder beim Update mitzumachen. Für alle Unentschlossenen haben wir daher die wichtigsten Änderungen zusammengefaßt.**

- Neben der gewohnten 3Dfx-Grafik wurde eine Direct3D-Unterstützung eingeführt.
- Komplett überarbeitete Spielgrafik und Animationen.
- Matches können auch auf Englisch kommentiert werden.
- Neuer Trainingsmodus zum einfachen Erlernen der Steuerung.
- Verbesserte Spielstärke im Superstar-Modus.
- Erweiterung der Statistiken mit selbst entworfenen Formeln.
- Der bisherige Manager-Modus wurde in die Liga integriert.
- Realistischer Transfermarkt und komplette Drafts.
- Spielzüge können abgespeichert werden.

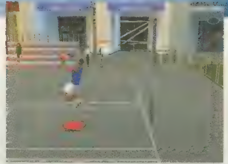
## Erfolgreiches Faceliftung

Die Kameraperspektiven sind dank Zoommöglichkeit umfangreich konfigurierbar. (Direct3D)

An grafischen Schmankerln mangelt es wirklich nicht: Die Animationen sind butterweich und zahlreicher als bisher, die zoombaren Kameraperspektiven bringen die animierten Gesichtstexturen besonders gut zur Geltung; Name, Rückennummer und die pure Größe der Figuren ermöglichen ein leichtes Erkennen der Spieler. Sogar eine gewisse Überheblichkeit legen die digitalen Stars an den Tag. Gelingt ihnen eine spektakuläre Aktion, jubeln sie in Großaufnahme und spenden sich dabei selbst Applaus. Die Liebe zum Detail macht sich speziell bei Freiwürfen bemerkbar. Wenn die Auswärtsmannschaft am Korb steht, versuchen die Zuschauer, durch wildes Winken mit beiden Händen den Werfer zu verunsichern. Trifft er dennoch, geht ein lautes »Buh« durch die Halle.

Während Dunks und Blocks sogar Anfängern locker von der Hand gehen, gehört zum erfolgreichen Rebound schon etwas mehr Fingerspitzengefühl. Beim Wechseln des Spielers verhält sich NBA 99 aber manchmal merkwürdig: Nicht immer steuert man dann den Sportler, den man eigentlich erwartet hatte.

Bemerkenswert ist die Möglichkeit, auch analoge Joysticks zu benutzen. Die Knopfbelegung läßt sich selbstverständlich umkonfigurieren. Gerade Umsteiger von älteren Versionen werden dies zu schätzen wissen, da EA die Funktionen der Buttons geändert hat.



Im neuen Trainingsmodus kann man die schönsten Sprünge und Tricks einstudieren. (Direct3D)



Mit der komfortablen Wiederholfunktion werden Schwächen in der Verteidigung gnadenlos aufgedeckt. (Direct3D)

## Ohne Fleiß kein Preis

Ohne Zweifel war die dürftige Spielstärke des Computergegners ein empfindliches Manko bei NBA 98. Noch in der höchsten Schwierigkeitsstufe konnte man ohne größere Anstrengung die gegnerische Defensive durchbrechen oder dem Gegner den Ball abnehmen. Mit solch plumpen Taktiken kommt man jetzt nicht mehr arg weit, denn die KI der Computergegner wurde grundlegend überarbeitet. Geschicktes Passen und das Suchen von Abwehrlücken sollte sich der angehende Basketball-Superstar daher schleunigst aneignen.

Wie von EA gewohnt, findet man auch in der 99er-Version jede Menge statistische Auswertungsmöglichkeiten vor. Wem das noch nicht reicht, der kann sich eine eigene Formel in der Art »Offensiv-Rebound + Defensiv-Rebound + 2 x Steal« ausdenken und alle Spieler nach dem neu errechneten Wert sortieren lassen. Spieler- und Team-Editor gehören mittlerweile ebenso zu jeder vernünftigen Basketballsimulation wie das Ersetzen Michael Jordans durch den ominösen »Player« mit der Nummer 99.

**Technik-Tip:** NBA 99 hinterläßt schon auf einem Pentium 200 mit 3D-Karte einen erstaunlich flotten Eindruck. Ohne Grafikbeschleuniger ist trotzdem ein leistungsfähigerer Prozessor zu empfehlen, falls Sie nicht in der doch ziemlichen häßlichen Auflösung von 320 mal 200 Pixeln spielen wollen.

**(Thierry Miguet/md)**

### Thierry Miguet ★★★★★

**Nach mehrstündigem Spielen zappelte er wie ein fetter Karpfen am Haken: mein einziger Kritikpunkt. Tief in meiner Spieletester-Ehre gekränkt, befürchtete ich zuvor schon, nur Positives berichten zu müssen. Gottlob kann ich jetzt zumindest schreiben: »Menüs und Statistiken sind wegen der knallbunten Hintergrundgrafik schlecht zu lesen«. Na ja, vielleicht doch kein fetter Karpfen, eher ein schmächtiger Goldfisch ...**

**Denn Electronic Arts hat ganze Arbeit geleistet. Alle von uns bemängelten NBA-98-Kritikpunkte wurden konsequent ausgemerzt. Die Spielstärke der Computergegner wurde deutlich verbessert; Wiederholungen können endlich gespeichert werden, und – kaum zu glauben – der deutsche Kommentator bringt tatsächlich ein bißchen Pepp ins Spiel – vorausgesetzt, man entscheidet sich nicht für den amerikanischen Sprecher.**

**Wer die bisherigen Versionen als grafische Meisterleistung ansah, wird mit NBA 99 eines Besseren belehrt: animierte Gesichter; Spieler, die deutlich sichtbar den Ball fordern; ein frenetisch jubelndes Publikum und insbesondere der phantastisch spiegelnde Hallenboden entzücken jeden Grafik-Gourmet. Die Steuerung steht dem in nichts nach. Keine andere Basketballsimulation läßt ein so präzises Paßspiel zu. Es macht einfach Spaß, erst die Abwehr des Gegners schwindelig zu spielen und danach mit einem Monster-Dunk zwei Punkte einzufahren.**

**Positiv fallen die vielen Programmparameter auf, mit denen man NBA 99 an seine eigenen Vorlieben anpassen kann. Wollen Sie Dunks in Zeitlupe? Kein Problem! Abgeänderte Regeln? Verkürzte Spieldauer? Berechnete Ergebnisse angepaßt an die verkürzte Spieldauer? Statistik nach verwandelten 3-Punkte-Würfen? Original- oder individueller Terminplan? Inklusive Drafts? Mit echten Transfer-Regeln? Stadion- oder TV-Kommentator? Irgendwann stellt man sich beim Durchstöbern der umfangreichen Statistiken und Varianten die Frage, wie das alles mit der nächsten Version noch gesteigert werden soll.**

+ Erstaunliche Grafik
+ Äußerst präzise Steuerung
+ Höchst variabler Schwierigkeitsgrad
+ Perfekte Liga-Atmosphäre

− Schlecht lesbare Menüs




Transparente Menüs und Statistiken sehen zwar flott aus, dienen aber nicht gerade der Übersichtlichkeit. (Direct3D)

### NBA Live 99

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts | 3D-Karten: | 3D-Karten: 3Dfx, Direct3D |
| Testversion: | Beta 2.0 vom 27.10.98 | Hardware, Minimum: | Pentium/200, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-4 (Netzwerk, Internet) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 90 | Sound: | 90 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 90 |
| Steuerung: | 100 | Multi-Player: | 90 |

**Spielspaß: 90**

Actionspiel für Fortgeschrittene

# Sin

**Daß sich die liebe Sünde brillant verkauft, zeigte schon ein nicht ganz unbekannter Schmöker namens »Bibel«. Ob solch ein Coup auf den Computerbereich übertragbar ist, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.**



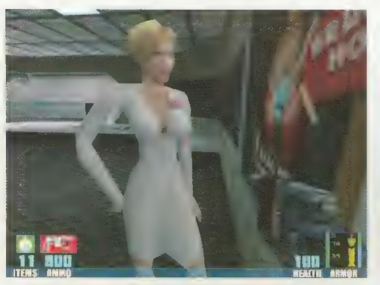
▲ Den frontal attackierenden Feinden jagen wir flugs ein Pfund Blei ins sündige Fleisch. (alle Screenshots 3Dfx)

Colonel John R. Blade lebt in einer Welt, in der profitgierige Konzerne über die Menschheit herrschen. Jeder einzelne muß ringen und kämpfen, um nicht von den geifernden Mäulern kapitalistischer Moloche verschlungen zu werden. Ein Mensch bedeutet nichts, Maximierung des Gewinns alles. Wer nun aber schon vorfreudig die Hände reibt und denkt: »Endlich mal ein 3D-Shooter, der in der Realität angesiedelt ist«, muß hier enttäuscht werden. Vielmehr schlägt sich Mister Blade in der wie immer nicht unfernen Zukunft als freiberuflicher Polizist der Hardcorps GmbH durchs Leben. Eines Tages wird er zur Aufklärung eines Banküberfalls mit Geiselnahme herbeigerufen. Schon an diesem Punkt steigen Sie als Blade ins dreidimensionale Geschehen ein. Die weitere Geschichte (erzählt in der Spielgrafik) dreht sich um die finsteren Machenschaften des Konzernes SinTek. Dessen Vorsitzende, eine gewisse Elexis, ist das futuristische Äquivalent zu Walt Disneys böser Stiefmutter. Im Gegensatz zu letzterer operiert diese Antagonistin aber nicht nur mit vergifteten Äpfeln, sondern verpestet gleich





Elexis Spielrealität hat wenig mit der langbeinigen Dame zu tun, welche zu Werbezwecken diverse Anzeigen ziert.




Die Zahl der Spiele, in denen die weiblichen Details unter Vernachlässigung des Rests akribisch ausgearbeitet sind, wächst zusehends.



Bei SinTek spazieren die seltsamsten Kreaturkreationen durch die Lagerhallen.

## Aktuelle 3D-Shooter im Vergleich

Half-Life, Unreal und Sin waren die am heißesten erwarteten 3D-Shooter der letzten Zeit. Wie unterschiedlich alle drei Produkte die in sie gesetzte Erwartung befriedigen, erfahren Sie bei unserem Direktvergleich.







### Half-Life: 92 %

**Plus:** Half-Life verwendet die gleiche Grafik-Engine wie Sin. Allerdings verhalf Sierra dem angestaubten Grundgerüst zu dermaßen spektakulärer Optik, daß die Verwandtschaft kaum zu erkennen ist. Mit abwechslungsreich animierten Charakteren und intensiver Skript-Verwendung erwacht jeder einzelne Spielabschnitt zum Leben. Die Intelligenz der Computergegner verblüfft auch ausgebuffte Zocker, da clevere Marines im Gegensatz zu tumben Aliens unglaublich realistische Angriffe zustande bringen.

**Minus:** Einzig der recht knackige Schwierigkeitsgrad kann das Vergnügen von 3D-Shooter-Neulingen trüben.

### Unreal: 87 %

**Plus:** Unreal arbeitet mit einer eigenen Grafik-Engine, der in puncto Leistungsfähigkeit wohl kaum ein Konkurrenzprogramm das Wasser reichen kann. Auch die Gegner bewegen sich schnell, intelligent und geschmeidig. Es fehlt allerdings an den liebevollen Details Half-Lifes, und selbst Sins mangelhafte Hintergrundgeschichte ist gehaltvoller als die pure Außerirdischenhatz.

**Minus:** Rätsel sind in Unreal dünn gesät, auch wenn die wenigen von akzeptabler Qualität sind. Weiterhin reihen sich die einzelnen Level ohne wahren Sinn aneinander, was der Langzeitmotivation Abbruch tut.

### Sin: 61 %

**Plus:** Die Interaktion von Hauptcharakter Blade und seinem Kompagnon JC bringt ein gewisses Maß an Authentizität, zumindest aber eine gehörige Portion Humor ins Spielgeschehen. Auch die Grundidee, einen 3D-Shooter mit deutlich mehr Hintergrundgeschichte zu versehen, ist eine gute.

**Minus:** Sins Umsetzung ist in jeder Beziehung durchschnittlich. Die Grafikqualität fällt weit hinter derjenigen der Konkurrenz zurück.Gleiches gilt für die Gegneroriginialität, -intelligenz und -animation. Selbst die ansatzweise kreative Hintergrundgeschichte weist schwere Mängel auf.

ganze Städte mit ihren Biowaffen. Leider legt das Programm diese finsteren Pläne dem Spieler nicht Stück für Stück offen. Vielmehr erfährt er durch wechselnde Erzählperspektiven gleich zu Anfang alles, was es braucht, um den Rest des Spiels nur noch mit gelangweiltem Desinteresse zu verfolgen. So rätseln etwa Blade und sein Kollege JC verzweifelt über die Herkunft eines widerlichen Mutantenwesens, während der »Zuschauer« längst erfahren hat, daß es sich hierbei um Elexis' Machwerk handelt. Ansonsten geht das Geschehen wie üblich vonstatten: Mit einem großen Waffenarsenal stürmen Sie durch feindliche Installationen und erschießen jeden, der Ihnen vor die Flinte kommt, mit Ausnahme einiger neutraler Personen.

### Martin Schnelle ★★★★

Im Gegensatz zum Kollegen Schütz glaube ich, daß Sin Spaß macht. Blades Sprüche und die der Gegner gerieten ziemlich witzig, außerdem bauten die Programmierer nette Level ein wie einen Staudamm und eine Ölbohrinsel. Allerdings müssen sie sich vorwerfen lassen, sich übermäßig vieler Hüpf- und-Spring-Elemente bedient zu haben. Zum Teil habe ich eher den Eindruck, in einer Düster-Version von Gex 3D gelandet zu sein, denn in einem 3D-Shooter. Apropos »Düster«: An vielen Stellen läßt sich trotz maximaler Gamma-Korrektur und ebenso hoher Helligkeit des Monitors kaum noch etwas erkennen.

Ansonsten weiß der Multiplayer-Modus zu gefallen, die Grafik könnte schöner sein, denn die Lichtquellen erzeugen zum Teil keine »echten« Effekte: Schießen Sie eine Lampe ab, bleibt die Umgebung trotzdem erleuchtet. Keine Konkurrenz für Half-Life also, aber trotzdem ein hübsches Spiel.

+ abwechslungsreiche Szenarien
+ witzige Sprüche
+ guter Multiplayer-Modus
− viele Hüpf-Einlagen
− alles ziemlich dunkel



Zum Teil beschädigt der Beschuß auch das Inventar wie diese Computer.



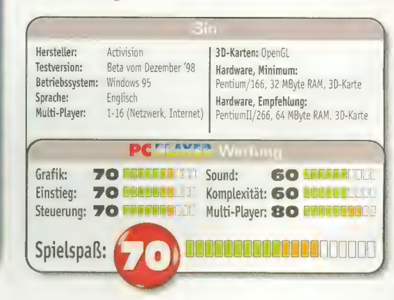
Unschöne Szenen wie dieser Angestellte, der neben der Tastatur auf dem Tisch herumtippelt, kommen leider recht oft vor.

Weil jede Mission bestimmte primäre und sekundäre Zielsetzungen mit sich bringt, müssen Sie zwischendurch auch mal Geiseln befreien, verlorene Geldsäcke sammeln oder Kisten mit Elexis' Wunderdroge U4 vernichten. Einmal sieht sich Blade sogar gezwungen, seine Waffe im Gürtel stecken zu lassen. Denn bei der Stealth-Mission geht es etwa darum (wie der Name schon nahelegt), daß Sie sich den Weg in die Laboratorien von SinTek erschleichen. Hierbei ist von jeglichem Kontakt zur Computerintelligenz abzuraten, da diese Alarm schlägt und Überwachungsdrohnen auf Sie hetzt. Also heißt es, immer schön geduckt durch die Gänge kriechen und ja nicht auffallen. In diesem Zusammenhang sei kurz eingeschoben: Zumal diese Schleich-Missionen zum Scheitern prädestiniert sind, fällt besonders stark auf, daß die durchschnittliche Level-Ladezeit mit knapp zwei Minuten weit über dem Durchschnitt liegt. Ansonsten finden Sie in Sin auch Einsätze, welche die Verwendung diverser Fahrzeuge verlangen. So steigt Blade zum Beispiel auf einen Gabelstapler, um mit diesem neben sperrigen Kisten lästige Gegner aus dem Weg zu schaffen. Letztere erinnern stark an die Kollegen des ersten Bebens von id, von dem Sin die Engine übernommen hat. Es gibt fast ausschließlich humanoide Wesen, mit Ausnahme einiger origineller Kreationen SinTeks. Eine Aufzählung verbietet sich von selbst, da die Unterschiede zwischen »Mann mit Glatze« und »noch ein Mann mit Glatze« nicht abendfüllend sind. Angekündigte Elemente wie die Kommunikation der Feinde über Funk zur Koordinierung der Angriffe finden selbst Aufmerksame in der Spielrealität nicht wieder. Auch die Verwendung von Skelettmodellen zur Verbesserung der Animationen schlägt sich im Gegensatz zu »Half-Life« kaum im Spiel nieder. Ein Multiplayer-Modus ist vorhanden und macht angesichts der prall gefüllten Waffenkammer auch Spaß: Schrotflinte, Maschinenpistole und -gewehr oder auch Energiewaffen. Und damit Sie wie die deutsche Rüstungsindustrie immer gute Mine zu bösem Spiel machen können, finden Sie auch diverse Fernzünder zur Feindentleibung. (vs)

## Volker Schütz ★★★★

Die achte, bislang nur spärlich dokumentierte Todsünde manifestiert sich in der Herstellung unausgereifter 3D-Shooter. Sin ist somit nichts weiter als Rituals/Activisions Reservierung einiger Stehplätze in den Lavafeldern der Hölle. Für eine Ewigkeit in Aldi-Turnschuhen. Diese Vorstellung verursacht allerdings bloß milde Genugtuung, wenn ich selbst nach jedem Ableben eine Wartezeit in Kauf nehmen muß, welche die Ewigkeit als kleinste Einheit hat (und das trotz 600-MByte-Installation). Nicht, daß sie sich lohnen würde: Die Gegner sind mäßig intelligent, bescheiden animiert, eintönig und von einer Originalität, die einem durchschnittlichen Autoaufkleber in nichts nachsteht. Die Hintergrundgeschichte leidet an einem Logikdefizit, sorgt aber trotz allem für milde Motivationsschübe. Auch wenn längst bekannte Sachverhalte als unvorstellbar mysteriöse Mysterien in den späteren Handlungsverlauf wiederaufgenommen werden. Von technischen Mängeln wie aufpoppenden Objekten und in Wänden verschwindenden Spielfiguren berichten wir mit Rücksicht auf das bereits an Luzifers Grillspieß rotierende Programmierteam nicht. Zumindest Blades Kommentare und die witzigen Dialoge mit seinem Kollegen JC schaffen Stimmung. Hierauf könnte Ritual aufbauen. Falls es in der Hölle Computer gibt.

- \+ Lustiger Hauptcharakter
- \+ Beschränkte Missionsvielfalt
- − Fehlerhaftes Leveldesign
- − Pop-ups
- − Ungleichgewicht zwischen Waffen
- − Unerträgliche Ladezeiten



**Sin**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Testversion: | Beta vom Dezember '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | 1-16 (Netzwerk, Internet) |

**3D-Karten:** OpenGL
**Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
**Hardware, Empfehlung:** PentiumII/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 70 | Sound: | 60 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 80 |

**Spielspaß: 70**

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Moto Racer 2

**»Moto Racer« besitzt eine gar nicht mal so kleine Fangemeinde, die schon seit Monaten dem zweiten Teil entgegenfiebert. Zu Recht? Ansichtssache.**

▲ Noch ein letzter Wheelie, und der Sieg ist mein. (3Dfx, 640x480)

Was macht der fanatische Motorradfahrer, wenn er sich die linke Hand beim Motocrossrennen bricht? Er steigt am nächsten Tag auf seine Straßenmaschine und bricht sich auch die Rechte. Dabei wäre das gar nicht nötig; schließlich finden wir die Mischung aus Enduro und Asphaltrennen auch bei »Moto Racer 2«.

Auf satten 32 verschiedenen Kursen kann man sich hier völlig ungefährdet vergnügen. Obwohl diese Zahl täuscht; es gibt im Grunde nur einige Szenarien, die sich beständig wiederholen. Neben Wüsten und Gebirgslandschaften existieren englische Hügel, ein Stadthintergrund und dichter Dschungel, viel mehr aber nicht. Es ist nicht zu übersehen, daß der Strecken-Editor, der dem Programm beiliegt, wirklich abwechslungsreiche Kurse unmöglich gemacht hat.



In Kurven kommt durch das Verschieben des Rennfahrers an den Rand des Bildschirms ein schöner dynamischer Effekt zustande. (3Dfx, 800x600)

Doch egal, lassen Sie uns erst mal fahren. Im Arcade-Modus haben alle Fahrer Leim am verlängerten Rücken; unbeeindruckt von Kollisionen mit Kollegen oder Bäumen am Wegesrand bleibt Ihr Alter ego unbeirrt auf seinem Feuerstuhl sitzen. Das ändert sich dann im Simulations-Modus, wo das Rad auch deutlich schneller an Bodenhaftung verliert. In beiden Modi müssen Sie zwischen verschiedenen Rädern wählen: Je nach ausgesuchter Strecke macht es Sinn, unterschiedlichen Wert auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Grip oder die Bremskraft zu legen.

Auf den Straßenmaschinen sind die Geschwindigkeiten höher als beim Motocross. Dennoch wird dem Reaktionsvermögen des Spielers dort mehr abverlangt, da die Strecken kurvenreicher sind und gelegentlich auch weit durch die Luft gesprungen wird. In der Ich-Perspektive (neben zwei Normalperspektiven von schräg hinten) ist die Kiste dann fast unfahrbar. Wie gut nur, daß der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum ersten Teil etwas zurückgeschraubt wurde. **(uh)**

**Udo Hoffmann** ★★★★

Zufällig weiß ich ganz genau, daß Moto Racer in gewissen Spielerkreisen sehr beliebt ist; vor allem bei Netzwerkpartien vergnügen sich diese Burschen ganz königlich. Ich würde mich nicht wundern, wenn sich diese Begeisterung auch auf den zweiten Teil ausdehnt. Denn schnell sind die Strecken hier allemal, das Fahrverhalten ist nach wie vor sehr actionlastig, und erst viel Übung macht den Meister. Mit bis zu vier Spielern an einem PC wird der Kampf Mann gegen Mann außerdem noch leichter möglich.

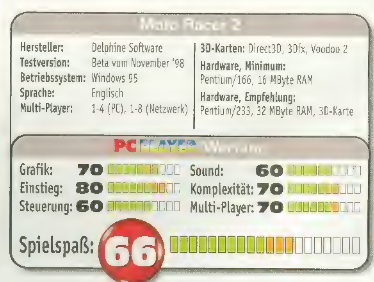
Ich selber aber bin nicht sonderlich euphorisch. Zu sehr kommt es mir auf schnelle Reaktion und Streckenkenntnis an, zu wenig bemerke ich, daß ich mich auf einem Motorrad befinde. Mit etwas Phantasie könnte die selbe Engine genauso gut Dreiräder oder Sackhüpfen (ein sehr geschwindes Sackhüpfen) imitieren. Und die Clippingschwächen, die manchmal auftreten, dürfte es nach über einem Jahr Erfahrung mit 3D-Karten-Programmierung eigentlich gar nicht mehr geben.

+ Schnelle, unkomplizierte Action

+ Editor zum Streckenbau

− Langweilige Kurse

− Fahrgefühl eher mau



Rennspiel für Einsteiger

# Speedy Zone 2




Dem Porsche ist leicht blümerant; der Bus war hart wie eine Wand.

Sie wählen hier zwischen acht Karossen, mit denen Sie vier verschiedene Strecken befahren. Die Computergegner dagegen wissen selbst nicht so genau, was sie wollen: Auf den Schwierigkeitsstufen eins bis vier kriechen sie wie die Schnecken dahin, so daß Sie unbedrängt Ihre Runden drehen. Ab Stufe fünf fahren sie dafür plötzlich dermaßen schnell, daß Ihre Siegeschancen gegen Null tendieren. Immerhin können Sie Ihren Frust an gelegentlichem Gegenverkehr abreagieren. (uh)

### Udo Hoffmann ★

Bis ich einem Spiel eine einstellige Wertung verpasse, muß viel geschehen. Speedy Zone 2 aber hat alle benötigten Anforderungen mit Bravour erfüllt. Die Entwickler haben nicht einmal im Ansatz versucht, ein Autorennen zu simulieren, sondern sich auf ihre Stärken konzentriert: originale Windows-Geräusche ins Spiel einzufügen und ohne Lizenz echte Automarken zu verwenden. Das Geschlitter mit Ihrem Boliden wird dadurch aber nicht erträglicher.

Eine kleine, unvollständige Mängelliste folgt: ununterbrochen Vollgas geben genügt; das Geschwindigkeitsgefühl ist ähnlich rasant wie die Essensausgabe im Altersheim; es existiert lediglich ein Armaturenbrett für alle Wagen; rammt Ihr Fahrzeug ein Hindernis, führt es ein kleines Freudentänzchen auf; eine 3D-Unterstützung ist selbst nach Einnahme halluzinogener Drogen nicht wahrzunehmen.

+ Echte Autos

– Murks jenseits von Gut und Böse

### Speedy Zone 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Nova Media Verlag | 3D-Karten: | Direct 3D |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-8 (Netzwerk) | | |
| Ca.-Preis: | 30 Mark | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 20 | Sound: | 20 |
| Einstieg: | 90 | Komplexität: | 20 |
| Steuerung: | 30 | Multi-Player: | 30 |

**Spielspaß: 7**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Excessive Speed



Putzig, niedlich, hinterlistig: Mein kleiner Flitzer hat gerade eine Mine gelegt.

Und wieder wollen uns süße Wägelchen an den Bildschirm fesseln. Bei »Excessive Speed« fahren Sie anfangs mit zwei verschiedenen Autos auf den Rennstrecken, die ein wenig an Carrerabahnen erinnern. Eines der beiden Gefährte ist etwas schneller, hat dafür aber keine gute Bodenhaftung. Wenn Sie gegen die fünf Computergegner gewinnen, kommen neue Strecken und Spielmodi hinzu. Insgesamt gibt es 14 Pisten und sechs unterschiedliche Autos. Sonst noch erwähnenswert: ein kleiner Radarschirm sowie zahlreiche Bonuswaffen zum Aufsammeln, die Ihre Lebensenergie erhöhen oder die Gegner behindern. (uh)

### Udo Hoffmann ★★★

Weihnachten, das Fest der schwierigen Entscheidungen: Opa möchte seinem Enkel, die Ehefrau ihrem Angetrauten was Nettes schenken. Also nicht zu brutal, aber mit Action, nicht zu schwierig, aber auch mit Spielspaß, der länger als fünf Minuten trägt. Auf der sicheren Seite liegen Gelegenheitsspieler mit Excessive Speed, bei dem keiner vor Staunen aus dem Sitz gehoben wird, das aber auch niemanden anekelt.

Eine Kurzcharakteristik: Viele putzige Strecken, witzige Animationen sorgen gelegentlich für Leben, die Töff-Töffs lassen sich ganz passabel steuern und ein paar Raketen und andere Waffen besänftigen vielleicht auch Ihren an Hyperaktivität leidenden Sprößling.

+ Viele Strecken

+ Nett gemacht

– Nichts Revolutionäres

### Excessive Speed

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Chaos Works/Topware | 3D-Karten: | – |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/133, 16 MByte |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | 1-4 (an einem PC) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 50 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 60 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 70 |

**Spielspaß: 59**

Flipper für Einsteiger

# Microsoft Pinball Arcade

**Der Softwareriese aus Redmond präsentiert mit seiner neuesten Spielesammlung »Microsoft Pinball Arcade« eine kurze Geschichte der Flipper-Zeit.**



Im Fenster des 1982 erschienenen Haunted House geht's auf der dritten Spielebene unter der regulären Tischplatte zur Sache.

Ein Flipper ohne Flipper ist kein Flipper, oder? Klingt wie eine Frage aus »Zen für Einsteiger«, doch ein Blick auf **Baffle Ball**, das erste Spiel in »Microsoft Pinball Arcade«, zeigt uns, daß sie so abwegig gar nicht ist. Was 1931 in den USA nämlich von David Gottlieb als erster Flipper-Automat produziert wurde, sah wie ein buntes, nagelbeschlagenes Brett mit diversen Vertiefungen aus. Dabei war die Idee keineswegs neu – der findige Amerikaner pries seinen Landsleuten lediglich die kommerzielle Variante des in Europa beliebten »Bagatelle« an. Kaum zwei Jahre später baute ein gewisser Harry Williams eine Elektrik mit Geräuschen, Lichtern und dem Tilt-Mechanismus in einen ähnlichen Automaten ein. Doch weil brave Bürger an einigen Maschinen Geld gewinnen oder eben verlieren konnten, rechnete man die Kästen den Glücksspielen zu. Die Lösung hieß **Humpty Dumpty**: Dieser Apparat enthielt 1947 erstmals die bekannten Mini-Flügel, die Flipper, und damit war aus dem Ganzen plötzlich ein legales Geschicklichkeitsspiel geworden.
Diese zwei historischen Spiele sind zusammen mit fünf weiteren in Microsofts Sammlung enthalten: **Knock Out** von 1950 dreht sich um einen Boxkampf, während dem sich das Loch zwischen den Flippern dramatisch vergrößert. **Slick Chick** besitzt sehr schmale Flipper und ein charakteristisches Bumperkreuz. Während **Spirit of '76** schon an einen modernen Tisch erinnert, bei dem sogar ein Hauch von Spielspaß aufkommt, handelt es sich bei **Haunted House** um den ersten Apparat, in dem die Kugel auf drei getrennten Ebenen rollt. **Cue Ball Wizard**, der neueste der glorreichen Sieben, erschien 1993 und enthält als besonderen Gimmick neben zwei echten Billardkugeln ein Dot-Matrix-Feld, in dem kleine Zwischenspielchen ablaufen. (ra)



Historisches: Humpty Dumpty, der Urvater aller modernen Kugelgräber, war der erste Tisch mit beweglichen Flippern.

## Roland Austinat ★★★

Die sieben Kugelkisten mögen ja nach allen Regeln der Kunst für den PC umgesetzt worden sein, doch anders als bei Microsofts Arcade-Sammlungen will der Funke hier nicht so recht auf mich überspringen. Zwar klingen die Flipper abwechselnd wie eine amoklaufende Registrierkasse, Omas erste Türglocke nach den Trümmerjahren oder die schönsten Samples aus Pac Man, doch in den Tischen vermute ich Magnete: Die Bälle beschleunigen bergauf oder bremsen urplötzlich ab und kleben fast am Flipper, sowohl auf einem Pentium/200MMX als auch auf einem P/II 300.
So etwas wie Spielspaß kommt allenfalls bei den drei neuesten Tischen auf, Antik-Geräte wie Baffle Ball spielt heute kein vernünftiger Mensch länger als fünf Minuten. Warum? An Remakes elektronischer Klassiker erinnern wir uns gerne mit historischer Verbrämung – schließlich haben wir die früher selbst gespielt. In den Gründertagen der Flipper waren jedoch die meisten von uns schlicht und ergreifend noch nicht im Spiel.

+ Ideal für Flipper-Fanatiker

+ Historische Sammlung ...

– ... aber Geschichte ist nicht immer spannend

– Unrealistische Ballphysik



**Microsoft Pinball Arcade**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Mir/Microsoft |
| Testversion: | Beta vom November '98 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch |
| Multi-Player: | 1-4 (an einem PC) |
| 3D-Karten: | – |
| Hardware, Minimum: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 70 | Multi-Player: | 60 |

Spielspaß: 52

Flipper für Einsteiger

# 3D Ultra Pinball Turbo Racing




Multiball mit Boxenstop: Oben rechts im Bild polieren zwei Mechaniker gerade eine Ihrer Kugeln.

Fortsetzung folgt: »3D Ultra Pinball Turbo Racing« ist der vierte Fun-Flipper aus dem Hause Sierra. Statt »Turbo Racing« steht in den USA ein »NASCAR« im Titel, denn dieses Mal dreht sich alles um diesen amerikanischen Rennzirkus. Als einer von vier Berühmtheiten wie Dale Earnhardt tunen Sie zu Beginn durch geschickte Kugeltreffer Ihren bis zu 320 Stundenkilometer schnellen Boliden. Dann geht es auf den zweiten von drei Tischen: Hier finden Qualifizierungsrunden und das eigentliche Rennen statt. Ihre Position verbessern Sie, indem Sie den Ball in möglichst viele Kurven, will sagen, Rampen lotsen. Der Boxenstop ist Tisch Nummer drei: Reifen und andere Komponenten wollen erneut angeschossen werden, damit die Räder bald wieder rollen. (ra)

## Roland Austinat ★★★★

Dröhnende Motoren, quietschende Reifen und ehrfürchtiges Zuschauergemurmel – das ganze Drumherum mit kurzen Videos zu den vier Fahrern, einigen Original-Strecken und der NASCAR-Geschichte erinnert mich eher an ein ausgewachsenes Rennspiel denn an einen Flipper. Kommentatoren, Pilotennamen und Sponsoren sorgen kräftig für Stimmung, und dazu saust die Kugel noch recht realistisch umher. Schade, daß es statt der gut einem Dutzend Tische des Vorgängers bloß noch deren drei gibt, die dazu alle recht simpel gestrickt sind. Turbo Racing ist allerdings auch keine Hardcore-Simulation, sondern ein kurzweiliger Spaß für zwischendurch – schließlich kostet es nur um die 60 Mark.

+ Witzige Idee
+ Ideales Geschenk für NASCAR-Fans
− Nur drei Tische
− Fragliche Langzeitmotivation

### 3D Ultra Pinball Turbo Racing

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Sierra/Impressions | 3D-Karten: | - |
| Testversion: | Beta vom November '98 | Hardware, Minimum: | Pentium/90, 16 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95 | Hardware, Empfehlung: | Pentium/166, 32 MByte RAM |
| Sprache: | Englisch | | |
| Multi-Player: | 4 (an einem PC) | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 60 | Sound: | 70 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 50 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | 60 |

**Spielspaß: 60**

Adventure für Einsteiger

# Latex



»Mama, was macht denn der Mann da?«

Mitte des 21. Jahrhunderts: Der Berufsverrückte Malcom Stevens ist ein ganz schlimmer Finger. Bereits zwei populäre Neurophysiologen ließen sich in sein Gehirn versetzen – aber statt es zu heilen, sind sie in dessen mysteriösen Windungen verschollen. Dort müssen sie jetzt Stevens schweinische Phantasien über sich ergehen lassen, die viel mit straff gespanntem Latex auf zarter Frauenhaut zu tun haben. Wollen Sie das auch? Dann mal los! Sie irren durch dunkle Gänge und dürfen sogar ganz sporadisch Rätsel der Art »Drücke drei Tasten in der richtigen Reihenfolge« lösen. (uh)

## Udo Hoffmann ★★

Die verzweifelten Anstrengungen, die Latex unternimmt, um sich einen hochgeistigen Anstrich zu geben, sind schon fast rührend. Immer wieder können Sie nicht nur kleine, aber letztendlich harmlose Videos mit halb- oder ganz nackten Fräulein bewundern, sondern auch Ausschnitte aus dem berühmten Film »Metropolis« von Fritz Lang. Wie die Firma das zustandebrachte, ist mir ein Rätsel. Das eigentliche Spiel wurde nämlich ganz klar von Teilnehmern des Volkshochschulkurses »Informatik für Hausmänner« zusammengeschustert. Keine Installation, miese Makromedia-Engine, immer wieder Tonprobleme, 10-Pfennig-Rätsel, Banalstory. Aber die Frauen sind alle gutaussehend, wissen sich zu bewegen und könnten in jedem besseren Sat1-Sexfilm die Hauptrolle bekommen. Muß ich schon zugeben.

+ Schlanke, hübsche Frauen...
+ Erst ab 16 Jahren
− ... noch schlankere Spielidee
− Dicke technische Mängel

### Latex

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hersteller: | Lucky Raven | 3D-Karten: | - |
| Testversion: | Kaufversion 1.0 | Hardware, Minimum: | 386/40 , 8 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 3.1 oder 95 | Hardware, Empfehlung: | 486/33, 16 MByte RAM |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Multi-Player: | - | | |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 50 | Komplexität: | 30 |
| Steuerung: | 30 | Multi-Player: | – |

**Spielspaß: 21**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Crime Killer



Ein Parksünder? Hah! Darauf hat der Crime Killer nur gewartet. (3Dfx)

Ein Spiel für die Judge Dredds dieser Welt: Sie verkörpern einen grimmigen Polizisten, der in naher Zukunft für Frieden und Gerechtigkeit sorgt. Alle Straftäter, die durch Ihre schöne Stadt kreuzen, werden mit der vollen Härte des Gesetzes bestraft. Im Normalfall heißt das, daß Sie sich mit Ihrem Fahrzeug (Streifenwagen, Motorrad oder Fluggleiter) hinter auffällige Personen setzen und ohne viel zu fragen losballern. Über die Polizeizentrale erhalten Sie beständig neue Aufträge, ein Radarschirm hilft bei der Orientierung, und verschiedene Waffentypen mit so schönen Namen wie Friedensstifter oder Massengeschütz gibt es auch. (uh)

**Udo Hoffmann** ★★★

Erst schießen, dann fragen. Wer hätte das gedacht: Einfache Ausbildungsgrundsätze der Polizei Hollywoods taugen auch als Spielgrundlage. Und obwohl es nur eine Tastatursteuerung gibt, habe ich meine Fahrzeuge gut unter Kontrolle.

Äußerst ungut ist aber die bescheidene Computerintelligenz. Die verfolgten Verbrecher fahren nirgendwo hin, sondern auf vordefinierten Routen im Kreis. Dümmliche neutrale Fahrzeuge stehen im Weg und sollten aus Platzgründen abgeschossen werden, um die Straftäterhatz nicht zu behindern. Und daß die renommierte Firma Interplay noch im Jahre des Herrn 1998 auf eine so angestaubte Technik setzt, hätte ich nicht für möglich gehalten.

- \+ Fahrgefühl gar nicht sooo übel
- – Mäßige Computer-KI
- – Technisch veraltet

**Crime Killer**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Interplay |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch |
| Multi-Player: | – |
| 3D-Karten: | 3Dfx, Power VR |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 16 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 40 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 50 | Multi-Player: | – |

Spielspaß: 41

Rennspiel für Einsteiger

# Buggy



Wir wären so gern Micro Machines, doch leider haben wir es nur zu Buggies gebracht. (3Dfx)

Bei »Buggy« kurven Sie mit zwölf verschiedenen Autochens auf den 16 Rennstrecken herum. Es handelt sich dabei um ferngelenkte Modellwagen, wie auch unschwer an der Funkantenne zu erkennen ist, die bei jedem Vehikel auf der Dachmitte thront. Anfangs ist die Auswahl sehr beschränkt, erst durch Siege in einer Meisterschaft erkämpfen Sie sich bessere Wagen und etwas originellere Rennstrecken. Dort hüpfen Sie und Ihre drei Gegner in lustvollem Ringelreihen über Sandstrände oder Dschungelkurse und versuchen dabei, durch kleine Tore zu fahren, weil man so schneller wird oder gar kurzfristig im wahrsten Wortsinne abhebt. (uh)

**Udo Hoffmann** ★★

Die Verkaufsversion dieses Spiels mußten wir uns eigenhändig beim Händler besorgen, und warum der Hersteller keinerlei Lobgesang darauf anstimmte, wurde schnell offensichtlich. So gebieten die laut Packungsaufschrift wunderbaren Rennstrecken und Hochleistungsbuggys nur über homöopathische Dosen an realistischer Fahrphysik und brauchbarer Steuerung. Statt dessen greife ich mir schmerzverzerrt an die Schädeldecke. Das spasmische Hin und Her der zuckenden Kleinstwagen löste selbst bei mir altem Profi akutes Unwohlsein aus.

Wer nur auf die bunte Packung starrt, erwartet eine Art »Micro Machines«, doch von derartigen Standards sind die Buggies so weit entfernt wie Helmut Kohl von der erneuten Kanzlerschaft. Schade eigentlich; die ordentliche 3D-Perspektive von hinten hätte eine bessere Umsetzung verdient gehabt.

- \+ Gute Intro-Musik
- – Vollgas genügt
- – Verursacht Kopfschmerzen
- – Mißratenes Plagiat von Micro Machines

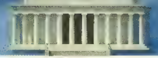
**Buggy**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Gremlin |
| Testversion: | Verkaufsversion 1.0 |
| Betriebssystem: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch |
| Multi-Player: | 1-2 (PC), 1-4 (Netzwerk) |
| 3D-Karten: | Direct 3D, 3Dfx, Power VR |
| Hardware, Minimum: | Pentium/166, 16 MByte RAM |
| Hardware, Empfehlung: | Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte |

**PC PLAYER Wertung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafik: | 30 | Sound: | 40 |
| Einstieg: | 70 | Komplexität: | 40 |
| Steuerung: | 30 | Multi-Player: | 50 |

Spielspaß: 34



Klassiker der Spielegeschichte




# Defender

**PC Player gratuliert Eugene Jarvis' Action-Meilenstein zum 18. Geburtstag: Die Verteidigung der Menschheit war ein Angriff auf alle Ballerspiel-Konventionen.**



Defender, sei wachsam: Ein Lander-Quartett spechtet nach den Menschlein auf dem Planetenboden.

Volljährige Spiele behandeln wir mit ähnlich viel Respekt wie alten Rotwein oder Van-Gogh-Gemälde. Aber während die alten Meister immer noch jede Wand zieren und der Wein höchst trinkbar bleibt, gilt über 18 Jahre alte Software als bewundernswert, aber ungenießbar: Wer würde das veraltete Zeug heute noch freiwillig spielen? Eine der seltenen Ausnahmen von dieser Regel stellt das erste Videospiel da, das ein gewisser Eugene Jarvis Ende 1980 für die Automatenabteilung von Williams programmierte. »Defender« kann nicht nur zahlreiche Innovationen in der Spieldesign-Geschichte für sich reklamieren, sondern ist auch heute noch in der Lage, ernsthaft zu fesseln. Und das trotz (oder gerade wegen) seines obszön hohen Schwierigkeitsgrads.

Williams im Defender-Fieber: Ein Werbemotiv für den Spielautomaten.

Mit einem schubgesteuerten Raumschiff flitzt der Spieler über eine horizontal scrollende Frugalwelt, um Menschen repräsentierende Stumpen vor der Entführung durch außerirdische Lander zu bewahren. Die Faszination von Defender wurzelt nicht nur in der seinerzeit bahnbrechenden Intelligenz der verschiedenen Gegnertypen. Tranceähnliche Zustände beschert das Programm durch den Umstand, daß sich ein Großteil des Geschehens außerhalb des Spieler-Sichtbereichs ereignet – das hatte es bis dato nicht gegeben. Ein Radarschirm deutet dezent an, welche Bewegungen sich in den anderen Gefilden ereignen. Die Entführung eines Menschleins wird durch einen speziellen Soundeffekt kundgetan, dessen Wahrnehmung noch heute jedem Veteranen kräftige Adrenalinschübe in die Blutbahn spült. Ganz nebenbei wurde die beliebteste Extrawaffe der Action-Geschichte in Defender geboren: die Smart Bomb, die alle sichtbaren Gegner auf einmal wegputzt. Spielablauf und Steuerung waren im Zeitalter der Dumpfbacken-Action regelrechte Meisterwerke. Die Gegner reagierten individuell auf das Verhalten des Spielers, statt in »Dienst nach Vorschrift«-Manier à la Space Invaders stur festen Mustern zu folgen.




So viele (und so knüppelfiese) Gegnertypen hatte die Spielewelt vorher nicht gesehen.

Im Laufe der Jahre schluckten Defender-Spielautomaten nach Williams-Angaben rund 1,5 Milliarden Münzen – wir haben nicht nachgezählt. Die Popularität des Programms wurde durch eine Umsetzung für die seinerzeit heißeste Heimspielmaschine weiter geschürt: Atari erwarb die Defender-Lizenzrechte für das VCS 2600. Ein dreister, aber guter Defender-Klon namens »Dropzone« entzückte Mitte der 80er Jahre die Generation der C-64- und Atari-XL-Spieler.

Defender-Papa Eugene Jarvis blieb aktiv. 1981 gründete er seine eigene Firma Vid Kiz und entwickelte weitere Arcade-Hits wie »Robotron 2084«. Dann studierte er wieder Computerwissenschaften und ist heute erneut bei der Spielautomaten-Entwicklung von Williams beschäftigt. Eine ausführliche Biographie des Programmierers finden Sie auf der offiziellen Fan-Page www.geocities.com/SiliconValley/Haven/5521/index.html. (hl)

## Defender für den PC

Es muß nicht unbedingt der Grauzonen-Weg über den Emulator MAME sein. Vor gut zwei Jahren erschien die Oldie-Spielesammlung »Williams Arcade's Greatest Hits« für den PC. Neben Defender enthält sie pixelperfekte Automatenemulationen von Joust, Robotron: 2084, Bubbles, Sinistar und Defender 2 (Stargate). Wer das Teil noch auf einem Wühltisch ergattern kann, darf sich glücklich schätzen. Neben historisch wertvollem Spielegenuß gibt es hier schöne Hintergrundinfos und Bilder.

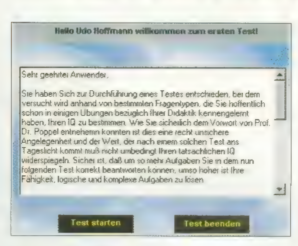
## Defender

- **Erstveröffentlichung:** 1980
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Williams
- **PC-Emulationen:** MAME
- **Internet:** http://www.interlog.com/~timf/defender_page/defender.htm
- **Historisch wertvoll, weil ...:** .... intelligent reagierende Gegner, Horizontal-Scrolling und die Smart Bomb hier erfunden wurden.

BIZARRE Anwendungen

# Trainiere Dich selbst!

**Ein IQ-Trainer rettet den Tag: Die angestrebte Position als Geschäftsführer rückt in greifbare Nähe.**




Unser Mitarbeiter Udo Hoffmann stellte sich freiwillig dem Intelligenz-Test.

**Folgender Werbeprospekt flatterte letzten Monat in die Redaktion:** Von Finanzbeamten bei der Steuerhinterziehung ertappt? Keine Chance gegen den Staatsanwalt beim Paragraphenzitieren? Immer nur zweiter Sieger beim 3D-Shooter-Duell gegen Volker Schütz? Schwierige Lebenssituationen, die nicht sein müssen! Neben unseren bewährten Präparaten gegen Impotenz, Übergewicht und Haarausfall haben wir jetzt auch einen Kurs gegen zuwenig Intelligenz im Sortiment. Glauben Sie uns: Schon Millionen zufriedener Kunden sind aus diesem Lehrgang mental gestärkt hervorgegangen. Einem Aufstieg in höchste Staatsämter steht nichts mehr im Weg; Wüstenbewohner lernen, ihre Furcht vor Packeis zu unterdrücken, und selbst Lahme benötigen danach in der Regel kein Hörgerät mehr. Zögern Sie nicht länger und verwandeln Sie sich vom abgehalfterten Befehlsempfänger in einen Menschen mit Autorität, Durchsetzungsvermögen und höherer Intelligenz als Albert Einstein.

Hoffmann kommt ins Schwitzen: Gibt es wirklich Unterschiede zwischen einem Hai und einer Makrele? Außerdem scheinen da eine ganze Menge Zahlen zu fehlen.

Niederschmetternd: Sprachlicher Bereich nur 60%! Wird bei PC Player bald eine neue Stelle frei?

## Befolgen Sie diese einfachen Schritte:

1. Kaufen Sie einen Computer.
2. Kaufen Sie unseren phänomenalen »IQ-Test & Trainer«.
3. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das geht mit dem großen runden Knopf am Gehäuse.
4. Installieren Sie das Programm.
5. Programm starten und Ihren Gehirnzellen beim Wachsen zuhören.

## Ein Expertenteam bürgt für Qualität

Prof. Dr. Ernst Pöppel und seine qualifizierten Mitarbeiter haben an alles gedacht: Über 500 Fragen sind in einer übersichtlichen Datenbank gespeichert. Mit hammerharten Buchstabenrätseln, die sich nur in unregelmäßigen Abständen wiederholen, lernen Sie Ihrer Rechtschreibschwäche zu begegnen. Figurale Darstellungen schulen Ihre zweidimensionalen Sinne. Ja, da staunt der Fachmann, und der Laie wundert sich.

Aber das ist noch nicht alles: Alle acht Faktoren, die unsere Intelligenz bestimmen, werden durch den »IQ-Test & Trainer« systematisch gefördert. Ob es um die allgemeine Logik oder die Aufnahmegeschwindigkeit von Informationen geht, Prof. Dr. Pöppel und sein hochbezahltes Team haben sich selbst übertroffen. Zögern Sie nicht länger. Vertrauen Sie uns. Haben Sie keine Angst vor dem Spott Ihrer Freunde: Mit einem Code, der so sicher ist, daß er Ihr Codewort regelmäßig und ungefragt ändert, werden Ihre intellektuellen Fähigkeiten von ungebetenen Augen ferngehalten.

**IQ-Test & Trainer:**

Wagen Sie den Schritt in die Zukunft mit Prof. Dr. Pöppel!

(uh)

### IQ-TEST & TRAINER

**HERSTELLER:** CDV

**PREIS:** ca. 30 Mark

**HARDWARE-MINIMUM:** 486/33, 8 MByte RAM, Windows 95

**PRAKTISCHER NUTZEN:** Endlich lernen auch Sie die Quadratwurzel aus 841 kennen.

**ORIGINALITÄTSFAKTOR:** So groß wie der IQ Ihres Wellensittichs.

**MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:** Sie fragen sich den ganzen Tag, wie wohl die dritte Wurzel aus 841 lautet.

**DAS PC-PLAYER-FAZIT:** Wer schon alleine Windows 98 installieren kann, benötigt dieses Programm nicht.

# PLAYER'S GUIDE

1/99

Die Tips-Zeitschrift von 


## Alle Tips auf einen Blick



# Half-Life

Seite 234

# Unverhofft *kommt oft*

Manchmal geht das Leben schon seltsame Wege. Da studiere ich mehrere Jahre stillvergnügt vor mich hin, verbringe die meiste Zeit spielend vor dem Computer und lese mit wachsender Begeisterung die einschlägigen Zeitschriften. Traumberuf: Spieletester. Kurzentschlossen verfasse ich eine Bewerbung – schwupp, schon bin ich der neue Verantwortliche für den Player's Guide. Stefan Seidel ist mein Name, und ich freue mich bereits darauf, Sie in Zukunft mit brandaktuellen Lösungen, Cheats sowie Tips und Tricks zu versorgen.

Doch keine Angst, mein Vorgänger Philipp Schneider bleibt Ihnen und uns als freier Mitarbeiter erhalten. Von ihm stammen die Lösungen der Kampagnen zum »Anno 1602«-Erweiterungsset »Neue Inseln, neue Abenteuer«. Zu den weiteren Highlights zählen die Komplettlösungen von »Grim Fandango« und »Rent-A-Hero«.

Herzlichst Ihr

Stefan Seidel

## TIPS-HOTLINE

**Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser neues, externes Hotline-Team Abhilfe. Von nun an können Sie unter der Nummer:**

**0190 / 87 32 68 11**

**von 11 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tip nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, so wird Ihre Telefonnummer aufgeschrieben, die Infos herausgesucht und Sie sobald wie möglich zurückgerufen. Die Gebühr für eine Minute beträgt 3,63 Mark.**

# Großes Geld für kleine Tips!

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tips für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden? Dann immer her damit. Sie werden mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tips, Cheats und Lösungen an:


WEKA Consumer Medien GmbH
Player's Guide PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing


Natürlich freuen wir uns auch über Tips per E-Mail: sseidel@wekanet.de

Ihr Beitrag muß selbstverständlich exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.


PC Player

## IMPRESSUM




**Herausgeber:** Martin Aschoff

**Chefredaktion:** Ralf Müller

**Stellvertr. Chefredakteur:** Manfred Duy (md)

**Chefin vom Dienst:** Susan Sablowski

**Redaktion:** Stefan Seidel (st)

Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr (tk, freier Mitarbeiter), Martin Schnelle (mash), Volker Schütz (vs, freier Mitarbeiter)

**Redaktionsassistenz:** Stefanie Kusseler (1211)

**So erreichen Sie die Redaktion:** Tel.: 08121/95-1211, Telefax: 089/95-1296

**Layout & DTP:** Journalsatz GmbH

**Titel-Artwork:** Sierra/Impressions

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Edith Hufnagel (1474)

**Anzeigenleitung:** Alan Markovic (1105)

**Vertriebsleitung:** Gabi Rupp

**Produktionsleitung:** Marion Stephan

**Technik:** Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46B, 85586 Poing

**Druck:** Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

**Haftung:** Für den Fall, daß in PC PLAYER unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Verlagsleitung, Vertrieb/Marketing:** Helmut Grünfeldt

**Geschäftsführer:** Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

**Verlagsanschrift:** WEKA Consumer Medien GmbH, Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1296




**Es wuselt wieder auf deutschen Bildschirmen. Wir geben Ihnen erste Tips für ein erfolgreiches Siedeln.**

## Allgemeine Tips:

Setzen Sie eine Mine zentral in ein größeres Rohstoffvorkommen, da die Minen einen eingeschränkten Wirkungsbereich besitzen. Achten Sie darauf, den eifrigen Minenarbeitern ihr bevorzugtes Essen bereitzustellen. Erhalten die Arbeiter Fisch, so arbeiten sie fünfmal so effektiv wie bei der Gabe von Fleisch oder Brot. Um die Minen mit Nahrung versorgen zu können, müssen Sie die Nahrungsmittelbetriebe in der näheren Umgebung einer solchen Abbaustätte plazieren. Jedes der drei Völker hat so seine Eigenheiten, dementsprechend sollten Sie auf einige Feinheiten achten:

**Römer**

Wenn Sie die Römer ausgewählt haben, halten Sie Steinabbau und Holzproduktion im Gleichgewicht. Für jede Holzfällerhütte sollten Sie auch über einen Steinbruch verfügen. Die Römer benötigen keine Kohlelagerstätten, da jeweils fünf Bretter durch den Köhler zu einer Ladung Holzkohle verarbeitet werden können. Römer entwickeln sich schnell und sind unkompliziert zu handhaben.

**Ägypter**

Das Lieblingsgetränk ist Bier, zur Bierproduktion benötigen Sie sowohl eine Getreidefarm als auch eine Brauerei. Da Edelsteine die ägyptischen Soldaten doppelt so stark motivieren wie Gold, sollten Sie sich eine Edelsteinmine zulegen. Durch die Edelsteingewinnung benötigen Sie bei diesem Volk weder Gold noch eine Goldmine, und auch keine Kohle für die Münzherstellung, da die Kampfkraft direkt durch die Edelsteinvergabe gesteigert werden kann. Die Holzgewinnung können Sie daher vernachlässigen. Auf einer Karte mit geringen Edelsteinvorkommen können Sie allerdings rasch ins Hintertreffen geraten, wenn Sie sich ausschließlich auf die schmucken Steinchen spezialisiert haben.

**Asiaten**

Die Asiaten bevorzugen Reisschnaps. Dazu muß jedoch zuerst Reis angebaut werden. Dies ist nur in Sumpfgegenden möglich. Die Asiaten sind somit das einzige Volk, das den Sumpf sinnvoll nutzen kann. Achten Sie darauf, daß Sie zur Herstellung von Reisschnaps auch eine Destille benötigen. Nur dieses Völkchen hat Verwendung für Schwefel, der zur Schießpulverproduktion genutzt wird. Um den Schwefel zu verwenden, benötigen Sie aber ein Pulverhaus. Es entstehen Ihnen durch die Aufwendungen für den Kanonenbau etliche Folgekosten, die sich jedoch aufgrund des militärischen Vorteils durchaus rechnen.

**Anfangstaktik**

Kurbeln Sie die Baumaterialienproduktion an. Erkunden Sie dann die Umgebung. Es folgt die Expansion, für die sich der Bau von Türmen anbietet. Produzieren Sie möglichst schnell Soldaten und greifen Sie mit ihnen den Gegner an.

**Ägyptische Strategie**

Bauen Sie sobald wie möglich die Edelsteinvorkommen ab und vernachlässigen Sie den Holzabbau.

Die Aufklärung erfolgt mit Schwertkämpfern, da diese eine schnelle Einheit darstellen. In Mehrspielerpartien werden diese jedoch schnell vom Gegner entdeckt, hier stellen Spione die bessere Alternative dar. Bauen Sie früh Farmen auf, und produzieren sie möglichst viel Mana in Ihren Tempeln. Gründen Sie Kolonien nur in der Nähe von Edelsteinvorkommen. Werten Sie Ihre Bogenschützen möglichst schnell auf, erst dann rekrutieren Sie sie in Kasernen. Dann starten Sie den Angriff.

Bevorzugte Offensivstrategie: Schicken Sie in kleinen Verbänden Späher voraus. Greifen Sie zuerst mit den Bogenschützen an. Senden Sie Ihre Schwertkämpfer erst in die Schlacht, wenn sich eine Überlegenheit abzeichnet. Achten Sie darauf, schwere Kampfmaschinen nur ab einer Kampfbereitschaftswert von 100 % einzusetzen.

**Mit viel Elan arbeiten die Wuselwichte am Aufbau.**

Defensivstrategie: Bauen Sie nur kleine Türme. Große Türme lohnen sich bloß dort, wo es Produktionszentren zu beschützen gilt. Achten Sie unbedingt darauf, die Türme so aufzubauen, daß sie sich gegenseitig Deckung geben können. **(st)**

# HλLF-LIFE (DEUTSCH)

**Der Arbeitstag eines von Monstern geplagten Wissenschaftlers ist noch spannender, als man ohnehin schon denkt. Falls das Chaos überhandnimmt, greifen Sie sich doch einfach unsere Komplettlösung, damit sollten Sie alle Fieslinge in den Griff bekommen.**

## Das Abenteuer beginnt

**Die Gondel**

Lassen Sie sich durch die Gegend fahren und das Institut erklären. Bei Ihrer Ankunft öffnet der Wachmann die Türen für Sie. Laufen Sie den Gang entlang, nehmen Sie die erste Abbiegung rechts. Sobald Sie im Umkleideraum angekommen sind, aktivieren Sie den mittleren Knopf des Terminals und steigen in Ihren Schutzanzug. Mit diesem geht es vorbei an der Küche, durch die erste Tür auf der rechten Seite. Eine Wache kümmert sich automatisch um die nächste Tür; nehmen Sie den Fahrstuhl nach unten und laufen Sie den Gang entlang, bis Sie einen Raum mit drei umherstehenden Wissenschaftlern erreichen. Sie werden über das bevorstehende Experiment aufgeklärt, dann öffnet einer des Trios die nächste Tür.

**Labor**

Setzen Sie Ihren Weg nach unten ins Labor fort. Im Testraum angelangt, klettern Sie die Leiter empor und drücken nach Aufforderung den Knopf am Terminal. Einige Zeit später schieben Sie das in dem Metallkäfig auftauchende Versuchsmaterial in den Reaktor.

## Unvorhergesehene Konsequenzen

**Raus aus dem Labor**

Verlassen Sie nach der Zwischensequenz den Reaktor schnellstmöglich durch die zerbrochene Tür. Betätigen Sie den defekten Retina-Scanner, um auch die nächste Schleuse durchqueren zu können. Mit dem Fahrstuhl geht es nach oben. Dort hilft Ihnen der dunkelhäutige Wissenschaftler, nachdem Sie Ihn angesprochen haben, indem er die folgende Tür öffnet (geleiten Sie ihn zum Retina-Scanner).

**Blitze**

Halten Sie sich im nächsten Raum solange geduckt, bis die grüne Entladung die Tür wegsprengt. Durchqueren Sie die entstandene Öffnung. Sie sind unbewaffnet, meiden Sie daher jeglichen Feindkontakt. Den Gang mit dem roten Laser durchqueren Sie in geduckter Haltung. Das Brecheisen am Ende des Ganges benutzen Sie, um die Glasscheiben der nächsten zwei Türen zu zertrümmern. Da der Fahrstuhl außer Betrieb ist, klettern Sie über die Leiter nach oben und kehren dort zum Ausgang zurück. Dort explodiert zu Ihrer Rechten ein Teil der Wand. Kriechen Sie durch das entstandene Loch. Am gegenüberliegenden Ende des eben betretenen, verwüsteten Raumes klettern Sie über das Gerümpel und durch den Luftschacht in den ansonsten blockierten Teil des Komplexes.

**Sektor B**

Laufen Sie das recht lineare Gangsystem entlang, bis Sie an einige Ventilatoren gelangen. Springen Sie in das Loch vor dem Gitter mit der Nummer »D475KL«. Drehen Sie unten in den Röhren an dem Rad. Der Wasserspiegel steigt. Tauchen Sie auf der anderen Seite des Gitters wieder auf und klettern Sie durch das Loch.

**Kanalisation**

Laufen Sie den Gang hinab. Ziehen Sie an dem langen Hebel und springen Sie schnell auf die herabfahrende Plattform. Weichen Sie den Aliens aus, die hinter Ihnen herabfallen. Unten angekommen, bahnen Sie sich Ihren Weg zu einem Drahtsteg, der im Neunzig-Grad-Winkel über einen Abgrund führt. Berühren Sie Ihn, um dann schnell wieder zurückzutreten, da er nachgibt. Klettern Sie statt dessen über die an der Wand verlaufenden Rohre bis zu dem niedrigen Gitter an der Wand. Sie zerschießen das Gitter, krabbeln hinein, suchen das Bodengitter, das zu einer Leiter führt, und öffnen dieses.

**Schleimfluß**

Springen Sie unten wagemutig in den grünen Schleimfluß und paddeln Sie an dessen Ende, wo eine Leiter rechts zurück ins Trockene führt. Die Tür links bringt Sie zu zwei roten Leitern, an deren oberen Ende wiederum einige hängende Kisten warten, die überquert werden wollen. Über eine Treppe gelangen Sie in einen Gang (oberhalb des schleimigen Flusses) und zum Fahrstuhl in die Büroräume. Zerbröseln Sie das Gitter neben dem schwingenden Stromkabel, kriechen Sie durch den Schacht (rechts halten) und schalten Sie in dem Zimmer mit den beiden Wissenschaftlern den Strom ab (roter Schalter rechts).

**Ventilator**

Verlassen Sie den Raum durch die Tür. Den Abschnitt hinter dem eben noch tödlichen Kabel erreichen Sie, wenn Sie das Fenster zerstören und durchqueren. Rechts ist ein überflutetes Zimmer. Balancieren Sie über das schwimmende Mobiliar und schalten Sie den Strom ab (rechts hinten). Dann geht es geduckt durch den dunklen Ventilatorschacht (vorne im Raum). Sie durchbrechen die Decke. Ein Stück weiter erscheint bald eine weitere Öffnung über Ihrem Kopf. Die ein wenig heraushängende Leiter erreichen Sie, indem Sie die beiden Kisten darunter so aneinanderschieben, daß Sie hinaufspringen können. Oben zerschießen Sie zwei Gitter (eins horizontal, eins vertikal) und landen so in einem Raum, der von einem Schnellfeuer-Geschütz bewacht wird. Durchqueren Sie ihn schleunigst und eilen Sie die Treppe gegenüber hinauf.

**Truppen nähern sich**

Nehmen Sie die Biegung nach links, vorbei an dem Cola-Automat, die Treppe hinauf begeben Sie sich in geduckter Haltung schnell an dem Geschütz vorbei. Sie gelangen durch eine rote Notausgangstür in einen großen Raum, dessen Boden mit kleinen Aliens übersät ist. Schlagen Sie einen Weg durch die Holzbarrikade. Folgen Sie dem Gang bis ins Kühlhaus. An dessen Ende legen Sie den roten Schalter um, der die Transportplattform aktiviert. Auf letzere gelangen Sie dann über den Steg und die Luftschächte, welche neben dem Kühlhaus-Eingang mit der Leiter zu erreichen sind. Auf der anderen Seite der Plattform kriechen Sie bis in einen grünlichen Raum. Klettern Sie weiter über die Metallschächte. Jetzt die Treppe hoch, mit einem weiten Sprung an die im leeren Fahrstuhlschacht hängende Treppe und dann ganz nach oben. Oben angelangt, schießen Sie das Gitter kaputt, um in den Lift zu gelangen.

## Feindkontakt

**Feuertüren**

Laufen Sie den Gang entlang und schließen Sie die ersten zwei Feuertüren (hinter sich). Passen Sie auf die Geschütze und die türkisen Laser (Sprengfallen) auf. Bahnen Sie sich den Weg bis in die »High security storage facility«, wo Sie über die grünen Kisten klettern. Dahinter verriegeln Sie die dritte Feuertür.
Bald folgt wieder eine Klettereinlage über einige Kisten, dann stehen Sie vor einem überaus rutschigen Bodenstück. Lassen Sie es vorsichtig hinter sich, erledigen Sie die Geschütze und schließen Sie die vierte Tür.

**Special Forces**

Nachdem Sie über zwei Leitern auf einen Steg und am anderen Ende wieder hinuntergekraxelt sind, nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Dort schlagen Sie sich zum Ende der Lagerhalle durch und erklimmen die Stahltreppe. Kurz darauf folgt eine weitere, mit Feinden gefüllte Lagerhalle. Diese enthält einen stählernen Aufzug, der Sie an die Oberfläche bringt. Hier springen Sie in den Bunker, in der Mitte des Lagers. Der unterste Luftschacht bringt Sie zu einem rotierenden Ventilator. Unter diesem führt ein weiteres Gitter durch einen langen Gang, der in einen schmalen hohen Raum mit einigen Leitern mündet. Auf der mittleren »Etage« kriechen Sie hinter einem Gitter in eine Kammer. Drücken Sie den Knopf, der sich in dem Raum befindet, und setzen Sie Ihren Weg durch die große Metalltür fort.

## Blast Pit

**Die Bahn**

Zerschießen Sie die vor Ihnen liegenden Barrikaden. Legen Sie den Schalter um, nehmen Sie die Leiter und den Fahrstuhl nach unten. Mit dem Schienenfahrzeug geht es zu einem grünen Schleimpool. Ducken Sie sich dort unter den zwei Röhren hindurch und klettern Sie die Leiter empor. Oben springen Sie in die offene Luke und folgen dem dunklen Gang (wieder ein Metallrohr). Wieder draußen, balancieren Sie über das eiserne Sanitärequipment bis zu einer Balustrade (darüberspringen). Im Raketensilo bahnen Sie sich einen Weg auf den plattformartigen Lift und fahren mit diesem nach oben. Weiter geht es über die Stege ins Innere, zu dem Schaltpult vor dem grünen Tentakel.
Springen Sie im Raum des riesigen Untiers auf die unterste Ebene und durchqueren Sie die dort befindliche Tür. Nach einigen Biegungen fahren Sie mit dem Fahrstuhl in die Tiefe (auf halber Höhe an die Leiter springen), wo Sie den Strom anstellen. Dazu betreten Sie das gigantische Silo-D02 und aktivieren auf beiden Seiten die Schalter am Ende der Leitern. Kehren Sie zum Raum mit dem wütenden Riesenwurm zurück (gezielte Schüsse gebieten diesem für eine Weile Einhalt).

**Sprit**

Auf der mittleren Ebene des Tentakel-Raums begeben Sie sich durch die versperrte Tür und folgen den roten und blauen Röhren. Sie kommen an eine verschlossene Tür, daneben führt eine Leiter hinab. Zerschlagen Sie das große runde Gitter. Ergreifen Sie während des Fallens die nächste Leiter. An deren Fuß laufen

Sie über die braunen Röhren (und nach links), bis Sie erneut nach oben gelangen, wo hinter zwei Türen ein gigantischer Ventilatorschacht auf Sie wartet. Stellen Sie das Gerät an und beeilen Sie sich, über die immer schneller rotierenden Blätter zu gelangen. Der Luftzug treibt Sie an die Decke.

**Aktivierung des Sauerstoffs**

Dort demontieren Sie einige Holzbalken, klettern in den Schacht hinter dem Gitter und folgen diesem. Sie gelangen nun in eine Schaltzentrale, in welcher ein roter und einer blauer Knopf (für Sauerstoff und Wasserstoff) zu betätigen ist. Nun geht es zurück in den Kommandoraum mit dem Killertentakel, welches Sie jetzt problemlos beseitigen können. Wo das Untier aus dem Boden kam, gelangen Sie in den nächsten Abschnitt. Tauchen Sie ins Wasser und auf der anderen Seite wieder auf. Springen Sie von Röhre eins auf Röhre zwei und am Ende von dieser hinab auf Röhre drei, über welche Sie an ein Zahnrad gelangen. Gegenüber liegt ein defektes Gitter. Mit geschicktem Sprung erreichen Sie dieses. Geraume Zeit später bricht der Boden unter Ihren Füßen ein; versuchen Sie, heil nach unten zu gleiten.

## Power-up

**Giga-Alien**

Begeben Sie sich aus Ihrem Unterschlupf und flitzen Sie (an der violetten Monstrosität vorbei) in den gegenüberliegenden Stollen. Halten Sie sich links, bis Sie an einen einbrechenden Metallüberweg kommen. Unsanft unten angelangt, stürmen Sie, Gegner dezimierend, den Gang hinab. Sobald Sie eine verschlossene Tür erreichen, verwenden Sie die rote »Kurbel« (aktivieren Sie sie kontinuierlich, bis das Tor aufschwingt). Den Schacht (mit grüner Flüssigkeit am Boden) verlassen Sie über zwei Leitern. Oben erkämpfen Sie sich den Weg vorbei an der Sandsackbarriere, links den Gang entlang und mit dem Fahrstuhl hinab. Schalten Sie jedoch zuerst die unten befestigten Sprengladungen mit einer gutgezielten Handgranate aus. Wenn Sie sich links halten, führt Sie eine Wendeltreppe hinab zur kurzgeschlossenen Stromversorgung (mittlere Etage) und dann zu einem überfluteten Keller (unterste Etage). In letzterem zerschießen Sie die Kiste, welche das Stromaggregat blockiert, woraufhin auf der mittleren Etage die Stromversorgung per Knopf wiederhergestellt werden kann.

**Gigawatt-Alien**

Kehren Sie zunächst zur Sandsackbarriere zurück, von hier aus zum zuletzt eingebrochenen Metallsteg. Besuchen Sie erneut das riesige Monster vom Anfang, laufen Sie aber an ihm vorbei (in den breiten dunklen Gang), bis Sie an zwei violette Generatoren kommen. Sobald Sie diese per Knopf eingeschaltet haben, ist der Strom wieder da und die Außerirdischenplage hat sich einer leichten Veränderung unterziehen müssen. Fahren Sie jetzt das Schienenvehikel auf die Drehscheibe. Benutzen Sie die Drehscheibe. Den Schalter dazu finden Sie im höhergelegenen Raum neben Ihnen. Kommen Sie zurück und setzen Sie Ihren Weg fort.

## On a rail

**Orient-express**

Nachdem Sie die Schranke geöffnet haben, halten Sie sich solange auf Ihrem Gefährt, bis Sie an die erste »Weiche« (Schild mit Pfeil) gelangen. Bremsen Sie davor (!) ab. Schießen Sie auf die Weiche, legen Sie dann den Rückwärtsgang ein. Sie gelangen so zu einer Einbuchtung auf der linken Seite. Dort geht es eine Treppe hinauf, zu dem Schalter, welcher den schweren Metallhaken zur Seite fährt. Jetzt heißt es wieder aufsteigen und in den nächsten Abschnitt preschen (vorbei am eben bewegten Haken).

**Killer-kommando**

Verteidigen Sie Ihre Haut, während das Gefährt nach oben transportiert wird. Danach rattern Sie fröhlich weiter geradeaus, bis eine Schranke den Weg versperrt. Bewegen Sie sich rechts die Treppe hinauf, bleiben Sie solange auf dem Weg, bis dieser wieder nach unten führt; hier halten Sie sich rechts. Dann begeben Sie sich neben den Schienen wieder nach rechts, bis zu einigen Sandsäcken, welche die Durchfahrt blockieren. Erneut nach rechts gepilgert, gelangen Sie bald an ein Geschütz und eine rote Sicherheitstür, die Sie allerdings ohne Schwierigkeiten öffnen können (dahinter die Falle entschärfen!).

**Rocketjump**

Am Fuß der Rakete steht ein weiteres Schienenvehikel abfahrbereit. Düsen Sie solange geradeaus, bis Sie an einem fest installierten Raketenwerfer vorbeikommen und dann vor einer Schranke stehen bleiben. Rechts geht es in einen Gang und dort nach links mit einem extra hohen Sprung (lernt man auf dem Trainingsparcours zu Beginn des Spieles: ducken und dann springen) über einige grüne Munitionskisten. Oben legen Sie den Schalter um, der unten die Schranken anhebt. Dann geht es mit dem dort bereitstehenden Gefährt weiter (nicht das alte nehmen, das fährt in eine tödliche Sackgasse).

**Fernzünder** Sobald Sie an einer Schranke ankommen, steigen Sie ab und laufen den Rest des Weges geradeaus. In den wartenden Fahrstuhl werfen Sie einen Fernzünder (liegen unter dem Lift), schicken ihn nach oben, bringen ihn zum Explodieren und entsorgen so die oben aufgestellte Falle. Nun fahren Sie selbst hinterher und klettern die rote Leiter weiter hinauf, um dort den Schienen zu folgen. Die erste Abzweigung (hinter der Schranke) rechts, dann links und nun die rote Treppe hinab. Folgen Sie den Gängen nach draußen.

**Die Basis** Schlüpfen Sie durch die roten Sicherheitsschleusen. Sie gelangen mit einiger Verzögerung über die Betonschrägen in die Kommandozentrale (mit den verschließbaren Sichtluken). Starten Sie die Rakete (roter Knopf). Nach deren Abheben fliehen Sie auf dem Weg, auf dem Sie hereinkamen. Nun steht links das große Tor offen. Gehen Sie hindurch und dann die rote Leiter hinunter. Das eigenartige Schienengefährt bringt Sie in den nächsten Abschnitt.

## Apprehension

**Nächster Halt ...** Springen Sie in die vordere Hälfte des zylindrischen Raumes, dessen Boden mit Schleim bedeckt ist. Tauchen Sie so schnell wie möglich den überfluteten Gang entlang. Auf der anderen Seite erreichen Sie einen Käfig über einem Pool mit dunkelgrüner Flüssigkeit. Umrunden Sie ihn, dann gelangen Sie in den besagten Käfig. Die Armbrust betäubt den unten herumschwimmenden Gegner. Danach öffnen Sie mit Hilfe der roten »Kurbel« (unter Wasser) das unmittelbar daneben liegende Gitter und schwimmen hindurch. Den nächsten Schleimpool umrunden Sie über die verrosteten Stege (einige Sprünge sind vonnöten). Wenig später stehen Sie vor einem Schaltpult (hinter dem ein Raum mit drei »Pressen« liegt). Drücken Sie den Knopf, springen Sie dann mit dem extra hohen Sprung auf die letzte Presse und so auf den Steg dahinter.

**Unterkühlt** Das Laboratorium, in dem Sie sich nun befinden, bietet einen Hinterausgang durch die Kühlsysteme. Öffnen Sie diesen per Knopfdruck und beeilen Sie sich, das kalte Grab so schnell wie möglich hinter sich zu lassen (rechts halten bis eine Treppe hinabführt). Folgen Sie nun dem Gang und dem Fahrstuhl zur Oberfläche. Legen Sie auf der entsprechenden Plattform den Hebel für den »Surface Access« komplett (!) um und entschwinden Sie durch die entsprechenden Tore. Leider tappen Sie an dieser Stelle in eine unvermeidliche Falle ...
Die Müllpresse, in welcher Sie erwachen, macht Ihnen letztendlich weniger Schwierigkeiten als gedacht. Springen Sie einfach über die Kisten hinauf auf den Rand. Mit dem Brecheisen (liegt auf einer der beiden Seiten) gelangen Sie durch das Bodengitter ins Freie.

## Residue Processing

**Schleimbottich** Drehen Sie an der roten Flow-Control am Ende des Canyons und eilen Sie die Treppe des Silos hinauf (schnell auf die absackende Plattform springen). Kriechen Sie durch den finsteren Schacht am Boden.



**Stellen Sie die Pressen aus, sobald die Fahrtrichtung der Förderbänder stimmt.**

Bald gelangen Sie an einen schleimgefüllten Bottich. Springen Sie über die herumdümpelnden Brocken, robben Sie durch die Röhre, und überspringen Sie die folgenden Pressen. Anschließend huschen Sie in den nächsten Durchgang (rot) und über die folgenden Röhren. Dann müssen Sie einen weiteren Tank überqueren. Der Schacht am Ende bringt Sie zu einem Förderband, welchem Sie folgen, bis Sie fallen und Ihr Sturz in einem Auffangbecken mit braunem Wasser endet. Tauchen Sie unter dem Bogen hindurch, vor der Walze auf, umrunden Sie letztere trockenen Fußes, springen Sie erneut ins Wasser, und paddeln Sie luftanhaltend den Gang entlang (unter einer erhöhten Walze hindurch), bis Sie zu drei Förderbänder gelangen.

**Biohazard** Die herabstampfenden Pressen deaktivieren Sie mit dem Knopf im Kontrollzentrum. Für die korrekte Richtung der Förderbänder (aufwärts) sorgen die drei rechts gelegenen Schalter. Folgen Sie den Transportbändern, erreichen Sie abermals einige Pressen, die Sie in Jump-and-run-Manier umgehen (richtigen Zeitpunkt abpassen). Wechseln Sie nun fünf

Mal auf das Ihren Weg kreuzende Band. Sobald gleich zwei unter Ihnen vorbeilaufen, nehmen Sie das erste. Die beiden Lasersperren sprengen Sie mit einem Funkzünder oder bei ausreichender Energie einfach mit einer Handfeuerwaffe. Springen Sie nun jeweils vor den Stahlwalzen, die sich über Ihrem Transportband befinden, ab, so daß Sie das parallele Transportband erreichen. Unter der gezackten Presse erreichen Sie einen stark radioaktiven Raum mit einer beleuchteten Leiter. Diese führt in den nächsten Abschnitt.

## Questionable Ethics

**Zwinger**

Der elektrische Zaun läßt sich mit einem gezielten Schuß auf den roten Isolierpfropfen »deaktivieren«. Im folgenden Laboratorium öffnet wiederum rohe Gewalt die türkisen Türen (zerschießen Sie die Abdeckung des roten Knopfes auf den Schaltpulten). Wieder einen Raum weiter zerstört der graue Knopf (in der kleinen Kammer) zuerst die Gegner und bei erneutem Benutzen die bisher versperrte Tür. Nun durchqueren Sie die Vorhalle, deren Balustrade, das Labor dahinter, um sich dann rechts zu halten. Im folgenden Experimentierzimmer vernichten Sie mit gezielten Schüssen die Sprengfallen und laufen dann in den dahinterliegenden Gang. Nehmen Sie die nach oben führende Treppe. Oben aktivieren Sie per Knopfdruck die vier blauen Laser und benutzen dann im mittleren Raum den roten Laser. Plazieren Sie zuerst jedoch die Kiste so, daß die Schutzwand nicht herunterfahren kann.

**Außenwelt**

Nachdem Sie unten die rotierende Todesfalle ausgeschaltet haben, geleiten Sie einen der drei Wissenschaftler in die Lobby zurück und lassen ihn dort den Retinal-Scanner benutzen. So kommen Sie durch die Drehtür hinter der Eisenschleuse. Draußen erwehren Sie sich aller Gegner und verlassen schließlich diesen Abschnitt durch den Stollen zu Ihrer Rechten.



**Bringen Sie den Wissenschaftler sicher in die Lobby, er öffnet den Weg in die Außenwelt.**

## Surface Tension

**Stausee**

Kämpfen Sie sich Ihren Weg zum Staudamm frei. Springen Sie ins Wasser, klettern Sie den Turm empor, drücken Sie den Knopf, öffnen Sie das rote Ventil unter Wasser, tauchen Sie an den lahmgelegten Turbinen vorbei. Am Ende des Canyons geht es über die Stiege aus dem kühlen Naß, durch das kurze Röhrensystem, die Betonmauer entlang und die beiden Leitern empor (eine liegt hinter der Ecke). Wenn Sie sich oben auf dem sandigen Plateau links an der Steinwand halten, finden Sie zwei enge Durchgänge. Durchqueren Sie den zweiten (unmittelbar rechts neben dem Zaun), und Sie erreichen einen bewachten Beton-Holz-Turm, in welchem sich ein zu drehendes Rad befindet.

**Minenfeld**

Das Minenfeld, auf welches Sie nun stoßen (rechts vom Turm ist eine hüfthohe Nische), müssen Sie dicht an die Wand gepreßt (und mit einigen Sprüngen) umgehen. Sobald Sie die mit Stacheldraht abgezäunte Luke gefunden haben, springen Sie hinein und setzen Ihren Weg durch die Röhren und über die folgenden Klippen fort. Bald gelangen Sie an eine steil abfallende grau-grüne Röhre. Steigen Sie diese hinunter. Unten halten Sie sich rechts, betreten die Höhle, greifen sich den Raketenwerfer und schießen damit den Hubschrauber vom Himmel. Erneut nach rechts gelaufen, finden Sie nacheinander zwei Leitern, die auf höher gelegene Simse und dann zu einer Röhre führen.

**Grabenkämpfe**

Nehmen Sie den rechten Weg, so erreichen Sie einen gewässerten Graben. Gehen Sie geradeaus und betreten Sie die Röhre neben der gelben Leiter. Halten Sie sich hier rechts. Sie sollten nun hinter einem Panzer auftauchen, den Sie aus dieser Position prima erledigen können. Direkt in dessen Blickfeld steht ein Wachhäuschen, in dem ein Knopf zum Öffnen des Tors liegt. Weichen Sie den Raketen des dort befindlichen Kettenfahrzeugs aus. Begeben Sie sich durch das Metalltor hinter dem Fahrzeug.

**Hintereingang**

Schleichen Sie sich rechts um das Gebäude herum (den Fallen ausweichen). Sichern Sie mit Handgranaten das Minenfeld. Kriechen Sie unter der Stacheldrahtbarrikade hindurch. Zerschießen Sie den rechteckigen Stromgenerator und klettern Sie über den umgestürzten Mast aufs Dach. Dort finden Sie ein sternförmiges Loch, aus dem Rauch aufsteigt. Kriechen Sie hinein. Die unten angebrachten Sprengladungen umgehen Sie folgender-

maßen: über die erste springen, vor die zweite (an der Treppe) zuerst die Kiste schieben und dann springen, alle anderen können ebenfalls hüpfend oder zumindest krabbelnd überwunden werden.

**Kisten, Kisten, Kisten**

Nun bahnen Sie sich einen Weg zu der großen Kiste, die auf dem grauen Fahrstuhl steht, und zerschlagen sie. Eine andere ziehen Sie vor den durch zwei Sprengfallen gesicherten Aufzug in der Mitte des Raumes. Jetzt geht es in den neben Ihnen liegenden Kontrollraum, wo Sie den Knopf betätigen, auf den hochfahrenden Lift steigen, von diesem auf die zuvor postierte Kiste und dann über die Sprengfallen auf den mittleren Aufzug springen.

**Luftangriff**

Der Raum hinter dem bald folgenden Jeep ist mit Vorsicht zu genießen. Betreten Sie ihn kurz und treten Sie dann schleunigst den Rückzug an. Nach der Explosion geht es nach draußen weiter, wo sich einige Truppen gegen einen außerirdischen Großangriff schützen. Verschrotten Sie den übrigbleibenden Panzer und halten Sie sich hinter diesem zweimal rechts. Dadurch gelangen Sie in das Gebäude. Ein freundlicher Herr vom Sicherheitsdienst öffnet Ihnen im ersten Stock den Eingang zur Waffenkammer. Steigen Sie durch das nahegelegene Fenster und balancieren Sie auf dem Sims in Richtung der beiden Stahlschränke (außerhalb des Gebäudes). Über diese erreichen Sie die rote Feuerleiter.

**Ruinen**

Sie stehen auf dem Dach, vor Ihnen liegen die Trümmer des Hauses. Überklettern Sie diese, um dann mit einem weiten Sprung den Eingang direkt gegenüber (auf halber Höhe) zu erreichen. Halten Sie sich auf dem riesigen Landeplatz rechts und laufen Sie dort die Rampe hinunter Richtung Geschütz. Mit diesem zerschießen Sie das riesige Tor auf dem Landeplatz (ein ganzes Stück entfernt und links). Dort geht es weiter. Nachdem Sie sich einer gigantischen Alienbande entledigt haben, bringt Sie das außerirdische Trampolin (pink-violett) einen Stock höher. Auf der anderen Seite geht es wieder hinunter und in den Luftschacht hinein.

**Werkstatt**

Sobald Ihr enger Pfad von den Bodentruppen zerlöchert wird, müssen Sie sich den Typen in der Werkstatt stellen. Die Kerle draußen sprengen die Werkstatt, sobald Sie durch die Tür getreten sind. Sie müssen daher den Knopf an dem herunterhängenden »Kabel« (mitten im Raum) drücken und auf die Hebebühne eilen. So kommen Sie durch das frischgesprengte Loch in der Wand. Das nächste Hindernis (Metalltür) wird mit dem Geschütz beseitigt. Den riesigen Hangar umrunden Sie einfach auf dem höhergelegenen Steg und erreichen so eine heißumkämpfte Häuserfront. Das »Alientrampolin« schleudert Sie auf das Gebäude. Hier steigen Sie mit Hilfe des Brecheisens in eine der Dachöffnungen und kriechen durch das unten liegende Rohr. Sobald die Dumpfbacke am anderen Ende die Sprengladung positioniert, fliehen Sie so schnell wie möglich in das hinter Ihnen gelegene Wasserbassin.

**Riesen-Alien**

Über das Geländer des folgenden Stegs springen Sie zu der roten Kurbel und drehen sie. Jetzt schwenkt die dazugehörige Klappe auf, in die Sie hineinklettern. Am Ende der Röhre halten Sie sich links, nehmen sich des Militärpolizisten an und geleiten ihn zu der verschlossenen Tür im Freien (im Raum neben dem Alientrampolin). Hier geht es in den nächsten Abschnitt. Sie fliehen vor dem riesigen Außerirdischen nach rechts, wo Sie solange dem Gang folgen, bis Sie ein verschlossenes Tor und daneben ein »Trampolin« erreichen. Dieses verwenden Sie, um die Mauer zu überqueren. Nach einem weiteren Riesenhüpfer auf der anderen Seite stehen Sie neben einer grünen Karte. Positionieren Sie die beiden Lichtbündel so, daß Sie sich über dem derzeitigen Aufenthaltsort des Riesenaliens kreuzen, dann drücken Sie den Auslöser für den Airstrike. Ebenso zerlegen Sie den Zugang und die Betonwände des schräg gegenüber liegenden Bunkers. Mit einem gekonnten Sprung segeln Sie dann über den Abgrund.

**Steinschlag**

Weichen Sie solange den herunterfallenden Deckenbrocken aus, bis der unangenehme Hagel versiegt. Setzen Sie Ihren Weg fort zu Bay 3, wo Sie zuerst den Computer benutzen und den Sicherungskasten betätigen. Dann geht es die Rampe hinunter und vor dem Stopschild nach rechts. Sie drehen nun die Kurbel und klettern in das sich öffnende Loch. Unten klettern Sie über das Gitter mit dem Schild »West«. Gehen Sie nach einer Weile links an Land, springen Sie dann aber sofort wieder in den Pool , um sich wiederum links zu halten. Anschließend müssen Sie unter zwei riesigen Zahnrädern hindurch, bevor Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben (bei einigen Sandsackbarrieren).
Klettern Sie die rote Leiter hinauf, wo Sie den Panzer zerstören. Dahinter steigen Sie in den kleinen Fahrstuhl. Auf der verseuchten T-Kreuzung gehen Sie nach

rechts, dann links die Treppe hinauf. Steigen Sie auf den bald erscheinenden Panzer und zerschießen Sie mit diesem sowohl die Türen, als auch die herannahenden Aliens.
Links geht es nach dem Ausschalten eines außerirdischen Geschützes durch die beiden braunen Stahltüren.

## Lambda Core

**Richtung Reaktor**

Fahren Sie zusammen mit dem Lkw den Schacht hinab. Rechts die Leiter hoch, durch die Tür, dahinter die Leiter wieder hinunter, in der Lagerhalle halten Sie sich rechts und schießen den durch Fässer blockierten Zugang frei. Danach müssen Sie zwei Treppen hinauf, dann abermals nach rechts und mit dem Lift nach unten. Ein Stück den Gang entlang führt eine rote Leiter zu einem Wissenschaftler, der Ihnen mit dem folgenden Retina-Scanner die nächste Tür öffnet. Nehmen Sie die beiden Fahrstühle, um zum Kühlsystem zu gelangen.

**Kühl, kühler, Kühlsystem**

Laufen Sie in die linearen (und fast identischen) Gänge des ersten und zweiten Kühlsystems; Sie durchqueren beide und stellen im jeweiligen Pumpenraum die Pumpen mit den entsprechenden roten Schaltern an. Folgen Sie dann dem Schild »Aux. Tank Reactor Access«, klettern Sie in den tiefen Schacht und tauchen Sie Richtung Reaktor. Betätigen Sie am Grunde des letzteren die beiden Kurbeln, darauf begeben Sie sich (den Energieblitzen ausweichend) auf den obersten Steg, welchen Sie durch die Tür verlassen.



**Orange Lichtbälle sind Teleporter, grüne hingegen nur deren Zielpunkte.**

**Teleporter**

Eine lange Leiter führt einen leeren Fahrstuhlschacht hinauf. Am oberen Ende müssen Sie mit einem behenden Sprung zur Öffnung auf der gegenüberliegenden Seite überwechseln. Ignorieren Sie die Türen und eilen Sie an das Ende des Ganges; gehen Sie durch die Tür, die zum Kern führt. Den orangen Teleporter berühren Sie, sobald im Inneren des Kerns die rotierenden Plattformen unter den grünlichen Zielpunkten vorbeifahren. Dann springen Sie in Port 02, so daß Sie auf der nächsten Ebene wieder auf einer rotierenden Plattform landen (nach oben schauen). Noch einmal das gleiche Spiel, nun müssen Sie allerdings zum Port 04, danach zu Port 07. Auf dem obersten Level balancieren Sie über die herumfahrenden Plattformen, um die Knöpfe eins und zwei zu drücken (an den Schleusen) und dann in den mittleren Teleporter zu springen. Wenn Sie nun dem Gangsystem hinter der Tür folgen, gelangen Sie zu den verschanzten Wissenschaftlern. Diese erklären alles weitere, und dem Sprung in das Dimensionsportal steht nichts mehr entgegen (unbedingt auf das Signal des Wissenschaftlers warten, sonst wird Ihr Körper auf mehr Dimensionen verteilt, als Ihnen lieb sein kann!).



**Springen Sie erst in das Dimensionstor, wenn der Forscher sein O.K gibt.**



**Bevor Sie Xen betreten, sollten Sie Ihren langen Sprung perfektioniert haben.**

## Xen

**Xen und LSD**

Sie müssen den »Extra Sprung« unbedingt beherrschen, sonst kommen Sie in den fol-

genden Leveln nicht weit, und das ist durchaus wörtlich gemeint. Hüpfen Sie zuerst auf den schwebenden Felsbrocken neben Ihnen (sieht weit aus, geht aber aufgrund der niedrigen Schwerkraft). Von diesem springen Sie auf den nächsten und dann auf die rotierenden Plattformen. Danach suchen Sie sich einen Weg in das Zentralmassiv (kniehoher Durchgang, der durch Lianen verdeckt ist). Benutzen Sie die drei seltsamen Mechanismen (klappen auf und erinnern dann an Kronen). Sobald die grüne Energie fließt, betreten Sie die Mitte des Raumes.

## Gonarch's Lair

**Big Momma**

Die Big Momma wird mit gezielten Schüssen auf den Bauchbeutel zur Flucht veranlaßt. Sobald sie flieht, stürmen Sie hinterher und heizen dem Monster tüchtig ein. Irgendwann bricht der Koloß tot zusammen. An der gleichen Stelle bringt Sie ein Teleporter auf den nächsten Felsbrocken. Hier suchen Sie einen Weg auf einen der fliegenden Mantas, um auf dessen Rücken zum violetten Tor zu reisen.

**Tentakel**

Auf dem nächsten fliegenden Felsbrocken stoßen Sie schnell auf das violette Giga-Alien. Laufen Sie diesem davon, umkreisen Sie es, und rennen Sie dann in die Richtung, aus der das Vieh kam. Es sollte eine zerklüftete Schlucht vor Ihnen liegen, die mit Hilfe eines Extra-Sprungs zu überqueren ist und die Sie direkt vor zwei grünen Tentakeln ankommen läßt. Diese beschießen Sie, bis sich die Tentakel zurückziehen. Dann laufen Sie so schnell wie möglich über den Vorsprung an den Ungetümen vorbei. Der nun folgende Teleporter bringt Sie weiter.

**Zum Nihilanth**

In dem folgenden, ziemlich obskuren Raum fahren Sie mit dem Lift nach oben. Dann steigen Sie auf die Aufhängung des Fahrstuhls und so noch eine Etage höher zu den Fließbändern mit den Fässern. Dort wechseln Sie in der Mitte auf das andere Band und lassen sich in die Tiefe fallen. Vom oberen Rand des Auffangbeckens geht es weiter über den danebenliegenden Vorsprung. Zwischen den heranfahrenden Tonnen schlängeln Sie sich hindurch in die nächste Nische. Folgen Sie dem Steg, bis Sie einen an ein Rückgrat erinnernden Fahrstuhl finden (hochfahren). Den Raum mit den großen braunen Tonnen lassen Sie hinter sich. Fässer, die nun den Weg blockieren, werden kurzerhand gesprengt. Der Raum mit dem blauen Lebensenergiespender enthält drei rote Nischen, in welche Sie hineinkriechen.

**Alien-belüftung**

Nachdem Sie das außerirdische Lüftungssystem hinter sich gelassen haben, gelangen Sie in ein hohes Gewölbe mit bizarren Fahrstühlen in der Mitte. Über die drei rotierenden Riesenzahnräder geht es ganz nach oben. Hüpfen Sie dort in den von grünlichen Blitzen durchzuckten Stein. Der nächste Abschnitt ist schnell überwunden; betreten Sie den roten Teleporter, und der Nihilanth steht vor Ihnen.


**Bevor der Endgegner selbst daran glauben muß, sollten Sie die gelben Kristalle zerstören.**

## Nihilanth

**Show-down**

Falls Sie der Nihilanth wegbeamt, suchen Sie in dem Ziel-Raum jeweils den grünen Teleporter, um zu dem Monster zurückzukehren. Versuchen Sie aber schon grundsätzlich, ein Wegbeamen zu vermeiden, indem Sie hinter den Steinzacken in Deckung gehen. Schießen Sie nicht direkt auf das Alien, sondern auf die gelb leuchtenden Kristalle an den Wänden (Raketenwerfer bevorzugt). Ballern Sie erst hernach auf das Ungetüm selbst. Sobald sein Kopf »aufklappt«, springen Sie über die Trampoline hinauf und laden einige Zentner Blei im Gehirn des Monsters ab. Alles weitere ergibt sich von selbst. **(vs/st)**


**Die letzte Entscheidung liegt bei Ihnen; überleben können Sie nur, wenn Sie das Jobangebot annehmen.**









**Sollten Sie Probleme damit haben, Rodrigo gesund und munter durch das spannende Leben eines Helden zu geleiten, dann werden Ihnen die folgenden Seiten wertvolle Dienste leisten. Unser Leser Jochen Gerold hat sich heldenhaft allen Gefahren gestellt und für Sie diese Komplettlösung erarbeitet.**

Ein Tip vorweg: Klicken Sie generell alle Items und Personen solange an, bis sich die Reaktion nicht mehr ändert.

## Das Abenteuer beginnt

**Ihr Büro**

Kaum daheim angekommen, verlassen Sie Ihr Büro gleich wieder, gehen nach rechts und fahren mit dem Aufzug nach oben, um Ihren Freund Louis zu besuchen. Sowie Sie wieder hinter dem Schreibtisch sind, erhalten Sie Besuch und einen ersten Auftrag: Suchen Sie Jasmin, die Frau des Zwergs Ramil; Anzahlung zehn Dukaten, die Sie gleich wieder aus dem Tisch herauskramen und mitnehmen. Zuviel Gold macht übermütig und so landet der prallgefüllte Geldbeutel prompt in der Kanalisation.

**Der Umhang**

Trübsinnig schweben Sie bei Sanchos Kneipe ein, helfen ungefragt einer Blondine und fangen drinnen bei den oberen Tischen einen Streit mit einem Fremden an, dessen überraschender Abgang nur einen stinkenden Umhang in Ihren Händen zurückläßt. Beim Gespräch mit Sancho, dem Wirt, erfahren Sie seinen neuesten Trick und leihen sich daraufhin seine Tröte.

Vor Ihrer Haustür stören Sie die Pause der Kanalarbeiter und begeben sich in den städtischen Untergrund.

**Im Kanalsystem**

Sie gehen durch den Torbogen ganz rechts, folgen dem Gang und sehen nun Ihr Gold schon in der brackigen Brühe schwimmen. Ein Griff und – es entgleitet Ihnen durch ein verschlossenes Gitter. Rasch an der Kurbel gedreht, doch das Seil reißt mit höhnischem Knirschen.

Sie steigen wieder herauf und auf Ihren Gleiter. Nun düsen Sie aus der Stadt heraus und landen kurz vor Endavin.

**Ersatzseil**

Ihnen wird klar, daß Sie ohne eine zünftige Piratentracht nicht durchs Stadttor kommen. Ihre nächste Zwischenlandung findet im Wald statt. Dort spielt im Norden ein Mädchen Seilhüpfen. Anschließend finden Sie ganz im Südosten und dort ganz rechts in einem Buschwerk einen Teddy. Nehmen Sie diesen Teddy an sich und begeben Sie sich wieder zu dem Mädchen. Nachdem der Tausch vollzogen wurde, sind Sie stolzer Besitzer des benötigten Seils.

## Drachenfreundschaft

**Gitter öffnen**

Jetzt restaurieren Sie im Kanal die Seilwinde und gelangen so hinaus in die Dra-



**Dieser gewaltige Drachenschädel macht von außen einiges her. Sein Innenleben ist jedoch recht unerfreulich.**

chenschlucht. Das namengebende Tier hat die Aufgabe, die Gebeine seiner Ahnen zu bewachen. Dieser Verantwortung ist er jedoch nicht gewachsen, daher läßt er Sie den Drachenfriedhof betreten, so daß Sie ihm die Arbeit abnehmen und mit den lästigen Parasiten fertig werden können, die sich an den Drachenüberresten zu schaffen machen. Wenn Sie sich lange genug mit dem Drachenschädel und dem Dornenbusch rechts daneben beschäftigen, wird ein Zugang ins Innere und zum Gehirn frei.

**Vergiftung**

Begeben Sie sich nun schnell in den Wald und dort nach Osten. Pflücken Sie den inzwischen dort aufgetauchten winzigen Fliegenpilz und verfüttern Sie ihn im äußersten Nordwesten an die Schnecke, die sich auf dem giftigen Busch befindet. Nach der dann stattfindenden Explosion sind einige Giftblätter freigelegt. Mit diesen können Sie im Drachenschädel das Gehirn präparieren, das Drachenmaul aufstemmen und zufrieden die Vernichtung der Schädlinge beobachten. Der vor dem Friedhof sitzende Drache, dessen Arbeit Sie übernommen hatten, ist Ihnen so dankbar dafür, daß er sogleich einen angreifenden Piraten für Sie röstet; dessen Hut und Cyberhand gehen nun in Ihren Besitz über.

**Ohrring**

Durch den Kanal kehren Sie in die Stadt zurück. Holen Sie sich das letzte Piraten-Accessoire in Ranamas Observatorium, indem Sie ihn beim Gespräch ablenken und ihm das Kleinod direkt vom Ohr stehlen.

**Befreiungsaktion**

Vor Endavin beobachten Sie einen Piraten, der einer Wache das geheime Erkennungzeichen vorführt. Sie merken sich die Parole und kommen verkleidet problemlos durch das Tor. In der Kneipe werden Sie allerdings durch Ihre mangelnde Trinkfestigkeit schnell erkannt und wandern so in die Zelle zur redefreudigen Jasmin. Durchs Kerkerfenster belauschen Sie ein aufschlußreiches Gespräch. Im Anschluß daran entkommen Sie gemeinsam durch das Bodengitter unter dem Stroh, donnern auf dem Gleiter den Verfolgern davon und – stürzen ab.

## Die Mine in Esragoth

**Kammer**

Sie gehen nach Norden und folgen Jasmin trotz ihrer Beschimpfungen nach Esragoth, wo ihr Gemahl bereits wartet. Was Sie dort erfahren, drängt Sie zum Aufbruch, doch der weise Zwerg Tharain kommt aus seiner Turmbibliothek, erzählt von der verborgenen Kammer im Berg und überläßt Ihnen einen der sechs Schlüsselsteine. Jasmin trägt die anderen fünf an einer Kette um den Hals, doch sie will sich nicht davon trennen und flieht.

**Im Bergwerk**

Hier betreten Sie den finsteren Stollen, packen die Schaufel ein, nehmen an der Weiche den linken Durchgang und folgen dem Weg bis in den Pausenraum (in den keine Schienen hineinführen). Hier entdecken Sie im Geröll einen Gloomstone, der mit der herumliegenden Spitzhacke herausgeschlagen und mit der Schaufel verstaut wird.

**Bohrwagen**

Zurück zur Weiche und den Schienen nach Norden folgend, stoßen Sie auf einen Bohrwagen und machen ihn mit dem Gloomstone flott. Bevor Sie dem rechten Schienenstrang nachlaufen, stellen Sie im Vorbeigehen die Weiche mit der Schaufel um. Am Ende des Stranges bohren Sie zweimal erfolglos. Achten Sie auf die Zunderbüchse dicht rechts neben dem Türsturz. Begeben Sie sich nun samt Bohrwagen ans andere Ende des Bergwerks und bearbeiten die dortige Wand ebenfalls zweimal, um in die Kristallkammer zu kommen. Das Artefakt an der Wand bietet Mulden für sechs Steine.

**Jasmins Kette**

Sie stöbern Jasmin im Osten des Waldes auf einem Baum auf. Überzeugen Sie die Dame mit Hilfe von Stroh und Zunder von der Bedeutung ihres Schmuckstückes für die Insel.

Ist Ihnen dies gelungen, begeben Sie sich zurück nach Esragoth. Gehen Sie so lange in der Bibliothek ein und aus, bis durch die Betrachtung des Fußbodens die Reihenfolge der Schlüsselsteine für das Artefakt feststeht.

**Kristallkammer**

In der Kristallkammer setzen Sie die Schlüsselsteine der Kette in der folgenden Reihenfolge ein: rot, hellblau, dunkelblau, gelb, rosa und grün.




Konzentrieren Sie sich auf Ihre wahren Freunde ...







**Diese Übersichtskarte sollte Ihnen die Orientierung erleichtern. Sie zeigt den Wald mit allen am Ende zugänglichen Pfaden.**

## Die große Dunkelheit

Nach dem Piratenangriff erwachen Sie bei Cynthia. Nachdem Sie lange mit ihr geplaudert und gebührend ihre Einrichtung bewundert haben, werden Sie mit einer angenehmen Überraschung belohnt.

**Brunnen**

Sie treten hinaus in die Finsternis und untersuchen den Brunnen. Danach stolpern Sie durch den Wald nach Nordosten, dann nach Osten, Norden und Nordwesten. Betroffen stehen Sie vor den Überresten Esragoths. Dann machen Sie sich auf zum Drachen, der die Dunkelheit mit einer Legende erklärt. In Cynthias Dorf berühren Sie sinnend den Brunnen – und eine obskure Idee formt sich. Am Ende des Kanals wurde tatsächlich ihr Goldsack herausgespült und Sie werfen ihn gleich in den Brunnen. Eine Stimme aus der Tiefe weiß Rat, Sie bitten daher den Drachen um einen Flug zur Insel der Legende.




## Megophias' Insel

**Hütte**

Die Hütte scheint verlassen, doch bei genauer Untersuchung des Bodens und der Fenster stellt sich die hintere Wand als Schwindel heraus, so daß Sie Megophias in seiner Geheimkammer treffen. Er weist auf die Stelle der Insel hin, wo das Gerät seiner Macht verborgen liegt. Nachdem Sie jedoch durch den Sand des Palmwäldchens gestapft sind, finden Sie nur noch eine leere Grube vor. Bei dem Artefakt, das der alte Herr Ihnen anschließend beschreibt, kann es sich nur um den Helm des Piratenkapitäns handeln. Sie brechen also auf, um diesen zu beschaffen.

**Getarntes Boot**

Kaum vom Drachen zurückgebracht, wählen Sie den obersten Waldpfad und erreichen ganz im Osten das zerstörte Smashville. Hinter den Fässern hält sich die Blondine versteckt, deren Courage Sie bereits erlebt haben. Mit ihrer Hilfe gelangen Sie durch einen Geheimgang zum Ruderboot, das am Anlegesteg vertäut ist. Wenn Sie zum Piratenschiff fahren wollen, ist jedoch Tarnung dringend notwendig.

Begeben Sie sich also mit dem Drachen nochmals zur Grube auf der Insel; dort finden Sie jetzt links eine kleine Piratenflagge, die als Tarnung ausreicht.

**Auf dem Piratenschiff**

Schieben Sie die Kiste zur Seite und lassen der Dame den effektvollen Vortritt. Während sie tapfer den Kapitän in Schach hält, ergreifen Sie den Helm und die Flasche; auf Anraten Ihrer Heldin fliehen Sie anschließend.

## Finale

**Virtuelle Magie**

Wieder bei Megophias angelangt, stellt sich heraus, daß dieser nicht in der Lage ist, den Helm zu verwenden. Also bauen Sie ihn wieder aus und setzen ihn selbst auf. Das führt direkt zum virtuellen Magieduell, bei dem Sie nacheinander an das kleine Mädchen, die unbekannte Blondine, Cynthia, Louis, Sancho und den Drachen denken. Dies bewirkt die endgültige Vernichtung der dunklen Magier. Ihre Abenteuer sind damit beendet, so daß Sie sich dem wohlverdienten Abspann hingeben dürfen. **(st)**




**Grim Fandango entführt Sie ins Reich der Toten und läßt Sie dort mit einer gehörigen Portion an Rätseln zurück. Damit Sie das Spiel problemlos durchspielen und danach wieder ins Land der Lebenden zurückkehren können, haben wir hier die Komplettlösung für Sie parat.**

## Das erste Jahr

**El Marrow – Stadt der Toten**

In Ihrem Büro schnappen Sie sich die eingetroffene Rohrpost und überfliegen sie kurz. Nachdem Sie sich die Karten von dem Tisch in der Ecke des Zimmers stibitzt haben, verlassen Sie das Büro. Unterhalten Sie sich auf dem Flur kurz mit Ihrer Sekretärin Eva. Anschließend verwenden Sie die Karten mit dem Locher, um eine davon zu präparieren. Dann verlassen Sie das Stockwerk über den linken Lift und erreichen somit die Garage.

**Fahrerlaubnis**

In der kleinen Hütte in einer Ecke der Halle wohnt Glottis, der Mechaniker. Von ihm erfahren Sie, daß Ihr Fahrer krank ist. Sprechen Sie Glottis mehrmals darauf an, diesen zu ersetzen, und erzählen Sie ihm, daß er nicht zu dick, sondern die Autos nur zu klein seien. Mit dem erhaltenen Antrag begeben Sie sich zurück zu Eva und bitten sie, dem Boß den Antrag vorzulegen, doch vergeblich. Fahren Sie über den zweiten Aufzug ins Erdgeschoß und verlassen Sie über die große Tür das Gebäude. Sie betreten die rechte Seitengasse und laufen diese solange entlang, bis Sie den Strick erreichen, der an der Wand herunterhängt. Klettern Sie empor und steigen Sie durch das offene Fenster in das Büro hinein. Am Computer ändern Sie den Text (»Mein Gott, Eva! Unterschreiben Sie's!«) und suchen noch einmal die Sekretärin auf. Die Anfrage glückt diesmal, und zurück bei Glottis ist dieser bereit, Sie zur Vergiftung zu kutschieren.

**Vergiftung**

An Ort und Stelle benutzen Sie die Sense mit dem Leichensack. Nach der ereignisreichen Zwischensequenz beschließen Sie, sich schnellstmöglich auf die Suche nach profitableren Kunden zu machen. Da Konkurrent Domino stets die guten Aufträge erhält, müssen Sie irgendwie an seine Rohrpost kommen. Im Erdgeschoß treffen Sie am Ausgang auf den Hausmeister. Auf der Straße nähern Sie sich dem Festival und sprechen den Ballonkünstler an. Lassen Sie sich eine Katze machen und zwei »tote Würmer« (leere Ballons) geben. Aus dem Nachbarzelt holen Sie sich ein Brot aus dem Korb.

**Verteiler außer Kraft setzen**

Ihr nächstes Ziel ist das Zimmer, in das Sie vorhin Bruno eingebettet haben. Es befindet sich ebenfalls im Erdgeschoß. Dort füllen Sie einen der leeren Ballons mit der blauen und den anderen mit der roten Chemikalie. Danach stecken Sie beide Ballons in die Rohrleitung in Ihrem Büro, was den Verteiler außer Kraft setzt. Suchen Sie den betreffenden Raum auf. Er liegt dem Zimmer mit den Chemikalien direkt gegenüber. Stibitzen Sie sich den Feuerlöscher von der Wand und nähern Sie sich dem fluchenden Hausmeister. Fragen Sie ihn aus (nach dem Gespräch zieht Ihr Bildschirm-Ego automatisch den Feuerlöscher hervor) und schließen Sie dann durch das Schloß die offene Tür ab, damit sie später nicht ins Schloß fällt. Verlassen Sie jetzt das Zimmer, um den Hausmeister zum Gehen zu veranlassen und betreten Sie es sofort wieder. Steigen Sie in den Hochsicherheitstrakt ein. Treten Sie an das rechte Rohr heran und benutzen Sie die präparierte Karte, um die nächste Rohrpost abzufangen.

**Taubeneier finden**

Eine Zwischensequenz später finden Sie sich in Glottis' Hütte eingesperrt wieder. Klopfen Sie an die Tür, erscheint ein Schatten, dem Sie erzählen, daß Sie hinauswollen, und daß die Agentur ein falsches Spiel spielt. So tritt man letztendlich der Revolution bei. Ein Gespräch mit Salvador weiht Sie in dessen Plan ein, und Sie erhalten den Auftrag, Taubeneier zu finden.

Klettern Sie draußen über das Seil am Gassenende auf den Sims hinauf und laufen Sie ans andere Ende zu Dominos Fenster hinüber. Öffnen Sie es und brechen Sie in das Büro ein. In der Schublade wartet eine grüne Trophäe auf Sie. Um an den Mundschutz auf dem Regal über dem Punching Ball zu kommen, schlagen Sie ihn mehrere Male und stecken den Schutz schließlich ein. Zurück am Seil klettern Sie nicht nach unten, sondern ziehen das andere Ende zu sich herauf und legen es vor sich hin. Anschließend binden Sie die Trophäe daran und basteln sich somit einen prima Enterhaken. Werfen Sie ihn, können Sie sich über den entstandenen Übergang zur nächsten Leiter hinüber hangeln und somit das Dach erreichen.

Oben müssen die Tauben vertrieben werden. Laufen Sie auf das Federvieh zu. Auf halber Strecke stoßen Sie auf eine Art Schüssel. Setzen Sie zunächst den Katzenballon hinein und krümeln Sie danach das Brot (Fundort: Festivalzelt) hinzu. Sekunden später sind Sie auf dem Dach allein und können die Eier an sich nehmen. Zurück in der Gasse halten Sie die Eier in die Linse, um sie Salvador zu zeigen. Fahren Sie hinab in den Unterschlupf und übergeben Sie daraufhin die Eier Ihrem Vorgesetzten.

**Die Sache hat Biß!**

Leider dürfen Sie die Stadt nicht verlassen, bis Sal Ihre Zähne (oder zumindest einen Abdruck davon) besitzt. Suchen Sie die Garage über das nun offene Tor in der Gasse auf und betreten Sie Glottis' Hütte. Hier wenden Sie das Mundstück auf den Automaten an und benutzen das Ergebnis mit sich selbst (schauen Sie dazu geradeaus!). Den entstandenen Abdruck überreichen Sie Salvador. Jetzt kann die Reise in den versteinerten Wald losgehen.

**Der versteinerte Wald**

Um Glottis' Herz zurückzubekommen, suchen Sie die Spinnen auf der kleinen Lichtung hinter Glottis auf. Schnappen Sie sich einen Knochen und werfen Sie ihn auf das Netz. Jetzt ziehen Sie die Sense hervor und wenden sie auf das Netz an. Sie stecken das Herz ein und wenden es einige Meter weiter auf Glottis an. Anschließend ziehen Sie den Wegweiser aus dem Boden und stecken ihn an einer anderen Stelle wieder hinein. Er zeigt nach Nordwesten – folgen Sie dem Weg. Auf der Lichtung zeigt der Wegweiser immer in Richtung Mitte. Nicht ganz in der Mitte der Lichtung ist ein dunklerer Fleck auf dem Boden. Stecken Sie das Schild dort hinein, so öffnet sich ein geheimer Tunnel. Fahren Sie mit Glottis hinein und stecken Sie im nachfolgenden Bild den Schlüssel ein. Um weiter in die Höhle vordringen zu können, benötigen Sie Stoßdämpfer. Fahren Sie zurück an den Startpunkt des Waldes und halten Sie sich diesmal nach Nordosten.

**Stoßdämpfer**

Die hier vorhandenen Pumpen würden prima Stoßdämpfer abgeben. Legen Sie zunächst den Hebel um. Glottis unternimmt einen vergeblichen Versuch, an die Pumpen zu kommen. Sobald die Maschine wieder arbeitet (notfalls wieder Hebel umlegen), schnappen Sie sich den Schubkarren. Mit dessen Vorderrad lassen sich die einzelnen Schläuche blockieren, was jeweils eine der hinteren Pumpen stoppt. Sie müssen es schaffen, die Pumpen synchron arbeiten zu lassen, und das auf jeder Seite. Das Timing muß stimmen.

Arbeiten alle vier Pumpen gleich, schalten Sie die Maschine wieder ab. Glottis wird hinaufklettern und versuchen, die Pumpen abzuschrauben. Helfen Sie etwas nach, indem Sie die Maschine wieder einschalten. Mit den erhaltenen Stoßdämpfern ist der steinige Höhlenweg nun kein Hindernis mehr. Bald halten Sie vor einer Tür.

**Beseitigung der Feuerbiber**

Diese Tierchen lassen nicht mit sich spaßen. Schnappen Sie sich drei Knochen vom Boden und laufen Sie den Pfad westlich des Dammes entlang. Im folgenden Bild kann Sie der Biber zwar riechen, aber nicht sehen. Werfen Sie einen Knochen ins Wasser und wenden Sie, sobald der Biber zum Sprung ansetzt, den Feuerlöscher mit ihm an, der versinkt. Wiederholen Sie dies noch zwei weitere Male. Der Damm ist jetzt leer. Sie schließen das große Garagentor mit dem Schlüssel auf, um Glottis den Weg freizumachen. Sodann setzen die beiden Reisenden ihren Weg nach Rubacava fort.

**Rubacava**

Zuerst sollten Sie in den östlichen Nebel hineinlaufen. Nach der Zwischensequenz betreten Sie den Laden und treffen dort auf Ihren alten Kunden Celso. Fragen Sie ihn aus; Ihre Aufgabe ist es, Celsos Frau ausfindig zu machen. Das Foto halten Sie dem Seemann Velasco (steht bei Glottis) unter die Nase, worauf klar wird, daß sie mit einem anderen Mann durchgebrannt ist. Celso erzählen Sie die bittere Wahrheit und zeigen ihm das Logbuch. Daraufhin können Sie Celsos Job übernehmen. Ein Jahr vergeht ...

## Das zweite Jahr

**Manny's Casino**

Sie haben es zu etwas gebracht. In nur einem Jahr haben Sie es geschafft, ein Casino zu eröffnen. Stecken Sie die auf dem

hinteren Tisch liegenden Briefe von Salvador ein und lesen Sie sie. Anschließend führt der Weg Sie über die Treppe nach unten, wo Sie mit Lupe sprechen und sie ausfragen. Verlassen Sie das Casino durch die Tür daneben und gehen Sie die Treppe hinab. Nach der Zwischensequenz finden Sie sich an den Docks wieder. Sprechen Sie Velasco darauf an, auf der Limbo anzuheuern, und sagen Sie ihm, daß Sie bereit sind, zu arbeiten. Fragen Sie ihn aus und verlassen Sie die Docks nach Westen. Halten Sie sich nördlich, erreichen Sie das Blue Casket. Drinnen sprechen Sie mit den Gästen, was vorerst vergeblich ist.

Am anderen Ende des Clubs halten Sie einen Plausch mit Lola, dann mit Olivia. Letztendlich halten Sie den Gästen am unteren rechten Tisch Sals Briefe unter die Nase und werden plötzlich akzeptiert! Somit darf das Buch auf dem Tisch mitgenommen werden.

**Charlies Auftrag**

An der Gabelung südlich des Clubs wählen Sie diesmal den westlichen Weg und erreichen so die Werkstätte der Seebienen. Sprechen Sie mit Terry und verhören Sie ihn über alle Gesprächspunkte. Schenken Sie ihm das Buch aus dem Blue Casket, so wird der Gute gefangengenommen. Ihre Aufgabe ist es, ihm einen Anwalt zu besorgen. Im Calavera Casino (linken Lift im Blue Casket hinauffahren, Treppen hinter dem Lift folgen) steigen Sie hinab in die Lounge und stibitzen sich den Goldstaublikör von der Bar. Jetzt betreten Sie das eigentliche Casino durch die hintere Tür und halten einen Schwatz mit Charlie (sitzt am Tisch). Ihn fragen Sie zunächst nach einem gefälschten Gewerkschaftsausweis, den Sie jedoch nur erhalten, wenn Sie seinen Koffer aus der VIP-Lounge beim Katzenrennen besorgen. Den dazugehörigen Paß bekommen Sie natürlich. Zeigen Sie das Papier Glottis, so ist dieser wenig später zum Katzenrennen unterwegs. Ein weiteres Gespräch mit Lupe fördert einen leeren Umschlag von Lola zu Tage. Irgendjemand hat sich dessen Inhalt unter den Nagel gerissen. Nächster Halt ist das Leichenschauhaus in der Nähe der Katzenrennbahn. Der hiesige Totengräber wird befragt. Er muß die Leichen irgendwie identifizieren.

**VIP-Lounge**

Rennen Sie über die Brücke und passieren Sie an deren Ende den Durchgang. Sie finden sich im Wettcenter wieder. Über die rechte Passage erreichen Sie die VIP-Lounge. Betreten Sie hier die Küche und krallen Sie sich dort die große Pipette. Leider ist der französische Kellner ziemlich nervig. Sobald er die Gefrierkammer betreten hat, schließen Sie die Tür hinter ihm und verriegeln Sie sie mit der Sense. Betrachten Sie kurz das Faß und suchen Sie dann die VIP-Lounge nach Nick Virago, dem Anwalt, ab. Erzählen Sie ihm von Ihrem Problem und schleimen Sie sich kräftig ein (»Du bist ein Staranwalt…«, »allerbester«… etc.). Schließlich drohen Sie ihm, Max seine Affäre mit Olivia mitzuteilen. Stecken Sie das Zigarettenetui ein und verlassen Sie das Wettcenter nach Norden.

**Etui öffnen**

Steigen Sie die Treppe hinauf und fragen Sie Carla über alles aus. Zeigen Sie ihr das Etui und erzählen Sie ihr, daß ein Fremder es unter dem Tisch liegen gelassen hat. Carla macht kurzen Prozeß und entschärft die »Bombe« in der Bombenkammer. Stecken Sie den Schlüssel ein. Laufen Sie nun durch den Metalldetektor, wird Carla Sie abtasten. Jetzt wiederholen Sie dies, trinken jedoch vorher den Goldstaublikör. Im Hinterzimmer sprechen Sie Carla immer wieder auf den Detektor an, bis dieser nach einem heftigen Streit in die Katzenstreukiste vor dem Fenster fällt.

**Detektor aufspüren**

Im Erdgeschoß des Wettcenters halten Sie sich östlich und erreichen so den Hinterhof. Benutzen Sie Ihre Sense an mehreren Stellen der Kiste, um den Detektor aufzuspüren. Stecken Sie außerdem den Dosenöffner ein. Begeben Sie sich in die Küche, steigen Sie die Leiter empor und öffnen Sie mit dem Dosenöffner das leere Faß von oben.

**Koffer finden**

Im Keller angelangt, suchen Sie vergeblich nach dem Koffer. Entern Sie nun den Gabelstapler und kutschieren Sie ihn in den Lift hinein. Fahren Sie nun nach oben, be-



**Um die Geheimtür zu öffnen, müssen Sie die Gabel des Gabelstaplers in der Tür verkeilen.**

merken Sie währenddessen eine Geheimtür. Auf der nächsten Fahrt nach oben müssen Sie sofort auf den Gabelstapler springen und die Gabel in den linken Schlitz einführen. Ist dies rechtzeitig geschehen, verkeilt sie sich in der Geheimtür. Steigen Sie ab und betätigen Sie den Hebel links am Fahrzeug, um die Gabel zu heben. Durch die offene Tür erreichen Sie schließlich den Koffer, der voller Nummer-9-Tickets ist! Leider werden Sie den Koffer genauso schnell wieder los, wie Sie ihn bekommen haben – Charlie fängt Sie bereits vor der VIP-Lounge ab. Immerhin erhalten Sie die versprochene Gewerkschaftskarte für Ihre Dienste.

**Blumen für Lola**

Suchen Sie jetzt den Leuchtturm auf. Sie erreichen ihn über die Westdocks. Entriegeln Sie das Schloß mit dem Schlüssel aus Nicks Zigarettenetui. Oben befindet sich die sterbende Lola. Stecken Sie ihre Karte ein und suchen Sie dann die Küche des Blue Casket auf. Ziehen Sie sich mit der Pipette etwas Kochwasser aus der Spüle und fahren Sie zu Ihrem Casino hinauf. Geben Sie Lolas Karte an Lupe, erhalten Sie Sekunden später deren Jacke, in der ein Zettel steckt, auf dem die Worte »Rostiger Anker« stehen.

**Matrose Naranja**

An der Gabelung halten Sie sich südlich und erreichen so über den nachfolgenden Weg den Tätowierladen. Der alte Toto tätowiert gerade den gesuchten Matrosen. Im Hinterzimmer öffnen Sie kurz den Kühlschrank und erhalten so den Hinweis, daß die Stromversorgung nicht mehr ganz in Ordnung ist. Öffnen Sie ihn erneut und ziehen Sie eines der unteren Schubfächer auf. Nun schleichen Sie sich schnellstens zu Naranja hinüber und schütten ihm, sobald er abgelenkt ist, das Spülwasser in die Flasche. Durchsuchen Sie ihn, sowie Toto verschwunden ist. Die Hundemarken werden Ihnen später einen wichtigen Dienst erweisen. Sprechen Sie den telefonierenden Toto nun auf den rostigen Anker an (Notiz zeigen) und stecken Sie das erhaltene Foto ein. Wenn Sie jetzt dem Leichenbeschauer den Metalldetektor bringen, wird er beginnen, die Gräber abzusuchen. Sobald er mit dem linken Grab beschäftigt ist, lassen Sie Naranjas Hundemarken in das rechte Grab fallen. Daraufhin wird Naraja kurzerhand für tot erklärt und die Stelle ist für Sie frei.

**Nick erpressen**

Im Erdgeschoß des Wettcenters betrachten Sie die ausgestopfte Katze und lesen die darunterhängende Plakette. Hören Sie nun dem Kommentator im ersten Stock etwas zu, erfahren Sie, daß der Dienstag stets der Renntag für die Katzen ist. Auf dem Foto erkennen Sie, daß es das sechste Rennen der Saison war, an dem die Feuerkatze starb. Benutzen Sie nun Charlies Drucker. Geben Sie die Daten ein und drucken Sie das Ticket dann aus (sooft nach rechts, bis Ihr Finger auf dem Druckknopf ruht). An einem der Schalter lassen sich ältere Fotos der Saison begutachten. Halten Sie dem Schalterbeamten Ihr Ticket unter die Nase, haben Sie - wie überraschend! - den Beweis für Nicks und Olivias Beziehung in den Händen: das Foto. Konfrontieren Sie Nick in der VIP-Lounge damit, wird er die Seebiene Terry dafür vertreten.

**Glottis vom Rennen loseisen**

In Ihrem Casino unterhalten Sie sich mit den einzelnen Gästen und erfahren, daß Polizeichef Bogen ebenfalls anwesend ist. Eigentlich ließen Sie ihn stets gewinnen, damit Bogen von einer Räumung des Casinos absieht. Doch leider müssen heute andere Seiten aufgezogen werden. Im Büro öffnen Sie die versteckte Vorrichtung auf dem Schreibtisch und benutzen ein-, notfalls zweimal, den Magnetknopf rechts. Daraufhin wird Bogen wutentbrannt das Casino räumen. Unsere beiden Freunde können nun ungehindert ihre Reise fortsetzen. Ein Jahr später ...

## Das dritte Jahr

**Auf See**

Sie haben mal wieder alle Trümpfe in der Hand und sind der Kapitän des Schiffes. Verlassen Sie die Brücke, werden Sie Zeuge eines schrecklichen Massakers: Die gesamte Crew wurde ersprossen! Laufen Sie den Gang entlang, wird Glottis Sie vor den Attentätern retten. Im Steuerraum benutzen Sie zuerst den Steuerbordanker (rechts). Ziehen Sie den Anker hinauf und senken Sie ihn wieder. Der linke Anker wird sich mit dem rechten verkeilen. Hieven Sie jetzt den Backbordanker empor



Dank einer List können sich Manny und Glottis von den Verfolgern lösen.

und die beiden verkeilten Anker mit der Sense zu sich heran. Wird dann der andere Anker ebenfalls hochgezogen, entsteht ein Riß im Schiff. Ziehen Sie nun beide Hebel zurück, um den hinteren Teil des Schiffes vom Rest zu lösen.

**Auf dem Meeresgrund**

Hier sind Sie zunächst auf eine Laterne angewiesen, bevor Sie Ihre Reise fortsetzen können. Sprechen Sie mit dem vorbeilaufenden Chepito. Ist die Unterhaltung beendet, schnappen Sie sich Chepitos Laterne. Sobald dieser protestiert, ziehen Sie die Laterne nach links. Glottis wird Chepito mitnehmen. Nähern Sie sich der Perle im Hintergrund, erreichen Sie bald ein U-Boot. Um den Tintenfisch abzulenken, laufen Sie in den Hintergrund und auf den Felsen zu. Stiefeln Sie an den Korallen vorbei, wird sich Chepito darin verfangen und für den Tintenfisch einen prima Köder abgeben. Wenig später erreichen Sie das Ende der Welt, wo Meche von Domino festgehalten wird.

**Das Ende der Welt**

Betreten Sie den Komplex und halten Sie sich rechts. Sie treffen auf Meche, die Ihnen einiges zu erklären hat, und den alten Widersacher Domino. Als Sie wieder erwachen, finden Sie sich in Ihrem Büro wieder. Unterhalten Sie sich mit den Angelitos und fragen Sie sie aus. Sollten sie zu weinen beginnen, setzen Sie das Gespräch mit der Entfernen-Taste fort. Stecken Sie den kleinen Hammer ein und verhören Sie im Sekretariat im Osten Meche über alle Themen. Benutzen Sie den Aschenbecher, fällt Meche etwas Asche auf ihre Strumpfhosen. Holen Sie die Strümpfe aus dem Mülleimer und verlassen Sie das Gebäude. Halten Sie sich links. Unterhalten Sie sich hier mit dem fluchenden Chepito. Wenn Sie sich mehrmals nach Chepitos Bohrer erkundigen, erfahren Sie von den Tauschvorgängen in den Stollen. Im Austausch gegen die Strümpfe und den Hammer erhalten Sie eine Pistole sowie seinen Bohrer.

**Meche befreien**

Bringen Sie Meche die Kanone. Nach der Zwischensequenz muß Meche befreit werden. Benutzen Sie den Bohrer mit dem Safe auf dem Flur. Sobald das Schloß freigelegt ist, benutzen Sie das Rad. Das Schloß funktioniert folgendermaßen: Je länger Sie das Rad in eine Richtung drehen, desto mehr Zahnräder (von unten nach oben) kommen in Bewegung. Drehen Sie das Rad zuerst solange nach rechts, bis sich das oberste Zahnrad bewegt. Drehen Sie es so, daß die flache Seite nach rechts schaut. Nun drehen Sie nach links weiter und plazieren das dritte Zahnrad



**So müssen die Zahnräder angeordnet sein, damit die Sense hineinpaßt.**

von unten genauso. Drehen Sie das Rad wieder nach rechts. Ist das zweite Zahnrad von unten ebenfalls mit der Öffnung nach rechts plaziert, ist das letzte Rad an der Reihe (wieder links herum). Drücken Sie »Escape« und ziehen Sie Ihre Sense hervor. Verkeilen Sie sie in dem Schloß und ziehen Sie erst dann den linken Hebel. Die Tür springt auf.

Schließen Sie die Tür hinter sich und benutzen Sie die Sense mit dem Detektor über der Tür. Das nächste Tor springt auf. Im anschließenden Raum lösen Sie mit der Sense die Sprinkleranlage aus. Das Wasser scheint abzufließen. Sie rennen zurück in die Nachbarkammer und ziehen die Axt heran. Lassen Sie diese in der Mitte des anderen Zimmers fallen, wird die Fliese in der Mitte beschädigt. Bevor Sie fliehen, sollten Sie einen Blick in den Koffer werfen. Wieder ist er voller Nummer-9-Tickets. Über den Fluchtweg erreichen Sie und Meche den Strand.

**Bergung des Schiffes**

Klettern Sie die Leiter des Krans empor und fahren Sie mit ihm zum anderen Ende des Komplexes. Über das Förderband klettern Sie hinab in den Ozean, wo Sie abspringen und den Schalter umlegen. Fahren Sie weiter und hangeln Sie sich das letzte Stück über das Geländer weiter. Wenig später erreichen Sie einen Anker. Über dessen Kette kommen Sie zu Ihrer Überraschung zu einem Schiff. Zudem ist Ihr alter Kumpel Glottis gerade damit beschäftigt, den Motor zu reparieren. Voller Freude rennen Sie in den Kran zurück und senken die Kette, die aber leider nicht lang genug ist. Fahren Sie zum Strand zurück und senken Sie die Kette dort. Benutzen Sie jetzt den Bohrer mit der Kette, um diese zu lösen. Senken Sie abermals die Kette, verfängt sie sich in den Zahnrädern. Ziehen Sie die Kette wieder nach oben, lösen sich die Zahnräder. Fahren Sie zurück zu Glottis und lassen Sie

erneut die Kette herab. Legen Sie unter Wasser wieder den Schalter um. Die Kette verwickelt sich auf dem Förderband ineinander. Ein erneuter Zug des Hebels läßt die Kette den Anker umschlingen. Wenig später ist die Lamancha geborgen. Domino stellt sich Ihnen jedoch immer noch in den Weg. Im nachfolgenden Duell schlagen Sie dem Tintenfisch mit Ihrer Sense das Auge aus, worauf auch Domino entgültig Lebewohl sagen darf. Das vierte Jahr wird eingeläutet.



**Sie wissen, im Duell gegen Domino haben Sie keine Chance. Suchen Sie sich daher für Ihre Sense ein anderes Ziel ...**

## Das vierte Jahr

**»Quelle der Seelen«**

Um Glottis zu retten, fragen Sie ihn zunächst aus. Betreten Sie die Küche, öffnen Sie die Schublade und nehmen Sie sich einen Lappen heraus. Diesen tauchen Sie in der Garage in die Ölfässer hinein und stecken ihn daraufhin in den Toaster. Er geht in Flammen auf. Verlassen Sie die Garage nach draußen, beginnt eine Zwischensequenz. Danach steigen Sie die Treppe ganz nach unten und öffnen den Sarg. Bruno ist stinksauer. Immerhin erhalten Sie Ihren Becher zurück. Holen Sie sich in der Küche einen weiteren Lappen und tauchen Sie ihn wieder in die Ölfässer ein. Jetzt hängen Sie den Becher auf den Becherständer und stecken den Öllappen erneut in den Toaster. Das Experiment ist gelungen und Glottis erwacht zu neuem Leben. Ehe er sich versieht, sind Sie nach Rubacava zurückgekehrt.

**Rückkehr nach Rubacava**

Folgen Sie dem Weg zu der Lagerhalle, in der der Knochenbrecher abgestellt ist. Sieht so aus, als ob hier jemand einen Sprengsatz aufgebaut hat. Ihr nächstes Ziel ist der Hafen. Sprechen Sie mit Velasco. Nun entwenden Sie das Flaschenschiff und begeben Sie sich zum Blue Casket, wo die Flasche mit dem Faßinhalt gefüllt wird. Vor der Küche folgt ein Gespräch mit Olivia. Ihr nächstes Ziel ist Totos Tätowierladen, wo Sie klammheimlich das rechte Schränkchen öffnen und den flüssigen Stickstoff herausnehmen.

**Bombe entschärfen**

Geben Sie Glottis die Flasche und sagen Sie ihm, wo es mehr von deren Inhalt gibt. Sobald er zurückgekehrt ist, sprechen Sie ihn an. Nach dem Dilemma wenden Sie den Stickstoff auf die Brühe in der Lagerhalle an und entschärfen letztendlich die Bombe. Auf nach El Marrow!

**Tarnung**

Im Hauptquartier der Revolutionäre geben Sie Hectors Drohbrief sowie das Foto an die Brieftaube. Stecken Sie den Knochen des ersprossenen Körpers ein und holen Sie sich die Fernsteuerung von Glottis. Über die beiden Leitern erreichen Sie ein Theater. Der Versuch, das rechte Zimmer zu betreten, scheitert: Es sind alle Schauspieler versammelt. Einen der Akteure müssen Sie loswerden. Stibitzen Sie die Kaffeekanne vom Tisch und klettern Sie damit die Leiter hinauf. Benutzen Sie die Kanne mit den Schauspielern unter Ihnen. Setzen Sie den Kunstschneemörser einmal ein, um zu sehen, wie er funktioniert. Jetzt stecken Sie den Knochen hinein und nehmen den ganzen Mörser einfach mit. Betreten Sie im Erdgeschoß die Umkleide, bekommen Sie eine ordentliche Tarnung verpaßt.

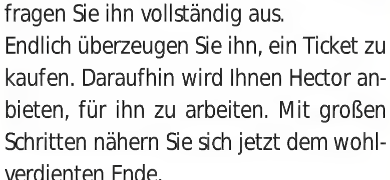
**Der kleine Horrorladen**

Folgen Sie Bowsley durch die Kanalisation. Wird es dunkel, benutzen Sie den Mörser. Plötzlich stehen Sie und Glottis einem lilafarbenen Krokodil gegenüber. Benutzen Sie die Fernsteuerung, um den Wagen hochzufahren und drängen Sie dann das Krokodil soweit zurück, bis Sie den Sims erreichen. Springen Sie hinüber und klettern Sie die Leiter etwas hinab. Sobald sich das Reptil umdreht, retten Sie sich wieder auf den Sims und benutzen erneut die Fernsteuerung, damit sich das Krokodil den Schwanz einklemmt. Der Weg zum Blumenladen ist nun frei. Leider ist der Besitzer etwas verängstigt. Lösen Sie das Klebeband über der Tür mit der Sense, legen Sie die Türglocke frei. Betreten Sie den Laden erneut, werden Sie bedient. Sie erhalten eine Pistole und etwas Munition, eine Dose Pflanzenmittel. Betreten Sie jetzt das Casino in der Nähe des Hauptquartiers.

**Hectors Casino**

Hier treffen Sie auf einen alten Bekannten. Der Hausmeister ist nun zum Rausschmeißer geworden. Ohne bessere Kleidung werden Sie nicht zu Hector durchgelassen. Laufen Sie zu den einarmigen Banditen hinüber. Sprechen Sie zweimal mit dem Kerl im Trenchcoat. Auch mit Meche sollten Sie sich zweimal unterhalten. Benutzen Sie das erhaltene Laken mit Charlie und befehlen Sie dann dem Agen-

ten im Trenchcoat, den Automaten auszunehmen. Charlies Kleidung ist daraufhin Ihre. Zurück beim Hausmeister, müssen Sie ihm ihm eine Frage beantworten. Achten Sie, während Sie antworten, auf die Zahlenanzeige an der Decke. Die Zahl, die als letzte erscheint, ist die richtige Antwort. Im Wartezimmer treffen Sie abermals auf den alten Kunden Celso. Erzählen Sie ihm, daß Sie für Hector arbeiten und fragen Sie ihn vollständig aus.



Endlich überzeugen Sie ihn, ein Ticket zu kaufen. Daraufhin wird Ihnen Hector anbieten, für ihn zu arbeiten. Mit großen Schritten nähern Sie sich jetzt dem wohlverdienten Ende.

## Der Showdown

**Dach der Agentur**

Um den Koffer zu bekommen, nähern Sie sich dem Gargoyle, streuen etwas Knochenstaub darüber und verfeinern das ganze mit etwas Pflanzenmittel. Die gigantische Statue erbricht und schafft einen Übergang zum anderen Dach. Holen Sie sich den Koffer mit den Tickets. Nach dem Zwischenfall am Flughafen fahren Sie mit Olivia zu Hectors Mausoleum.

**Ausgesenst**

Hasten Sie in das Mausoleum hinauf. Sobald Sie getroffen wurden, schütten Sie den flüssigen Stickstoff über die kleine



**Um das große Schild mitsamt dem Gargoyle umzuwerfen, müssen Sie etwas Knochenmehl samt Pflanzendünger in den Riß gießen.**

Pflanze und pflücken sie. Sprechen Sie mit Salvador auf dem Rücksitz des Wagens: Im Kofferraum liegt eine Waffe. Öffnen Sie den Koffer und schnappen Sie sich das Ticket an Sals Kopf. Geschwind eilen Sie hinter das Mausoleum und folgen, das Ticket in der Hand, dem Flattern. Schon wenig später ist Sals Körper geborgen. Kramen Sie den Schlüssel hervor und schließen Sie damit den Kofferraum des Wagens auf. Mit der Waffe schießen Sie auf den Wassertank, dessen Leitung zum Haus hinüberführt und betreten anschließend das Mausoleum, um Zeuge von Hectors Ersprossenheit zu werden.

Damit haben Sie und Meche ihre Arbeit getan und können Ihr Leben nach dem Tod ein- für allemal beenden...

(**Christian Giegerich/st)**



# OLDIE-CHEATS

## Forsaken

Unser Leser Daniel Kuhn aus der Schweiz fand heraus, wie Sie den Gefahren, die in »Forsaken« auf Sie einstürmen, etwas gelassener entgegensehen können: Öffnen Sie mit einem Hex-Editor die Datei FORSAKENHW.EXE. Suchen Sie nach der Bytefolge »83c4085ec3664866«. Ersetzen Sie dann die 4866 durch 9090. Nun stehen Ihnen im Spiel immer fünf Leben zur Verfügung.

Auch zwei Cheat-Codes für die bunte Ballerei halten wir für Sie bereit: Geben Sie in irgendeinem Menü »bubbles« ein, so ist der Cheat-Modus aktiviert.

**thefullmonty:** Erlaubt das Anwählen einzelner Level

**iamzeus:** Gott-Modus: Unverwundbarkeit, alle Waffen und unbegrenzt Munition

## Grand Theft Auto

Das Interesse an diesem Spiel scheint einfach nicht abzuflauen. Daher hier für Sie noch mal die Cheats im Überblick:

**itsgallus:** Alle Level, alle Städte

**iamthelaw:** Keine Polizei

**itcouldbeyou:** Sie erhalten die unglaubliche Summe von 999 999 999 Punkten

**suckmyrocket:** Alle Waffen und Panzerungen

**itstantrum:** Unendlich Leben

**porkcharsui:** Diagnose Modus. Drücken Sie während des Spieles »C«, so erhalten Sie die Koordinaten Ihres momentanen Standortes

**iamgarypenn:** Die Ausdrucksweise wird recht rüde

**iamnotgarypenn:** Die derbe Sprache wird wieder abgeschaltet

Unser Leser Gregor Braun hat noch ein paar Tips für Sie herausgefunden: Nachdem Sie »porkcharsui« eingegeben haben (siehe oben), können Sie mit »C« Ihren Standort bestimmen. An bestimmten Koordinaten finden sich ein paar »Goodies«:

Liberty City 2: In Southwest Law Island bei den Koordinaten ID 99 at (20,94,3): zwei Panzer

San Andreas 1: In East Woodhill bei den Koordinaten ID 238 at (99,53,1) auf einem Parkplatz: ein Liebesmobil (Auftrag Amoklauf)

Northwest Sailors Whart, ID 26 at (91,175,3): Panzer mit Raketen.

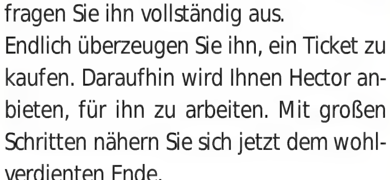
Vice City 1: West Little Bogota: ID 218 at (4,167,3): Springen Sie mit einem Motorrad auf ein Dach. Begeben Sie sich von dort aus auf das vor Ihnen liegende Dach, so finden Sie eine Kiste mit einem Extraleben.

Vice City 2: West Little Dominica: ID 52 at (1,79,3): Dort steht ein blauer Transporter mit weißem Dach (Auftrag Amoklauf)

**(st)**



ten im Trenchcoat, den Automaten auszunehmen. Charlies Kleidung ist daraufhin Ihre. Zurück beim Hausmeister, müssen Sie ihm ihm eine Frage beantworten. Achten Sie, während Sie antworten, auf die Zahlenanzeige an der Decke. Die Zahl, die als letzte erscheint, ist die richtige Antwort. Im Wartezimmer treffen Sie abermals auf den alten Kunden Celso. Erzählen Sie ihm, daß Sie für Hector arbeiten und fragen Sie ihn vollständig aus.



Endlich überzeugen Sie ihn, ein Ticket zu kaufen. Daraufhin wird Ihnen Hector anbieten, für ihn zu arbeiten. Mit großen Schritten nähern Sie sich jetzt dem wohlverdienten Ende.

## Der Showdown

**Dach der Agentur**

Um den Koffer zu bekommen, nähern Sie sich dem Gargoyle, streuen etwas Knochenstaub darüber und verfeinern das ganze mit etwas Pflanzenmittel. Die gigantische Statue erbricht und schafft einen Übergang zum anderen Dach. Holen Sie sich den Koffer mit den Tickets. Nach dem Zwischenfall am Flughafen fahren Sie mit Olivia zu Hectors Mausoleum.

**Ausgesenst**

Hasten Sie in das Mausoleum hinauf. Sobald Sie getroffen wurden, schütten Sie den flüssigen Stickstoff über die kleine Pflanze und pflücken sie. Sprechen Sie mit Salvador auf dem Rücksitz des Wagens: Im Kofferraum liegt eine Waffe. Öffnen Sie den Koffer und schnappen Sie sich das Ticket an Sals Kopf. Geschwind eilen Sie hinter das Mausoleum und folgen, das Ticket in der Hand, dem Flattern. Schon wenig später ist Sals Körper geborgen. Kramen Sie den Schlüssel hervor und schließen Sie damit den Kofferraum des Wagens auf. Mit der Waffe schießen Sie auf den Wassertank, dessen Leitung zum Haus hinüberführt und betreten anschließend das Mausoleum, um Zeuge von Hectors Ersprossenheit zu werden.



**Um das große Schild mitsamt dem Gargoyle umzuwerfen, müssen Sie etwas Knochenmehl samt Pflanzendünger in den Riß gießen.**

Damit haben Sie und Meche ihre Arbeit getan und können Ihr Leben nach dem Tod ein- für allemal beenden...

(**Christian Giegerich/st**)

# OLDIE-CHEATS

## Forsaken

Unser Leser Daniel Kuhn aus der Schweiz fand heraus, wie Sie den Gefahren, die in »Forsaken« auf Sie einstürmen, etwas gelassener entgegensehen können: Öffnen Sie mit einem Hex-Editor die Datei FORSAKENHW.EXE. Suchen Sie nach der Bytefolge »83c4085ec3664866«. Ersetzen Sie dann die 4866 durch 9090. Nun stehen Ihnen im Spiel immer fünf Leben zur Verfügung.

Auch zwei Cheat-Codes für die bunte Ballerei halten wir für Sie bereit: Geben Sie in irgendeinem Menü »bubbles« ein, so ist der Cheat-Modus aktiviert.

**thefullmonty:** Erlaubt das Anwählen einzelner Level

**iamzeus:** Gott-Modus: Unverwundbarkeit, alle Waffen und unbegrenzt Munition

## Grand Theft Auto

Das Interesse an diesem Spiel scheint einfach nicht abzuflauen. Daher hier für Sie noch mal die Cheats im Überblick:

**itsgallus:** Alle Level, alle Städte

**iamthelaw:** Keine Polizei

**itcouldbeyou:** Sie erhalten die unglaubliche Summe von 999 999 999 Punkten

**suckmyrocket:** Alle Waffen und Panzerungen

**itstantrum:** Unendlich Leben

**porkcharsui:** Diagnose Modus. Drücken Sie während des Spieles »C«, so erhalten Sie die Koordinaten Ihres momentanen Standortes

**iamgarypenn:** Die Ausdrucksweise wird recht rüde

**iamnotgarypenn:** Die derbe Sprache wird wieder abgeschaltet

Unser Leser Gregor Braun hat noch ein paar Tips für Sie herausgefunden: Nachdem Sie »porkcharsui« eingegeben haben (siehe oben), können Sie mit »C« Ihren Standort bestimmen. An bestimmten Koordinaten finden sich ein paar »Goodies«:

Liberty City 2: In Southwest Law Island bei den Koordinaten ID 99 at (20,94,3): zwei Panzer

San Andreas 1: In East Woodhill bei den Koordinaten ID 238 at (99,53,1) auf einem Parkplatz: ein Liebesmobil (Auftrag Amoklauf)

Northwest Sailors Whart, ID 26 at (91,175,3): Panzer mit Raketen.

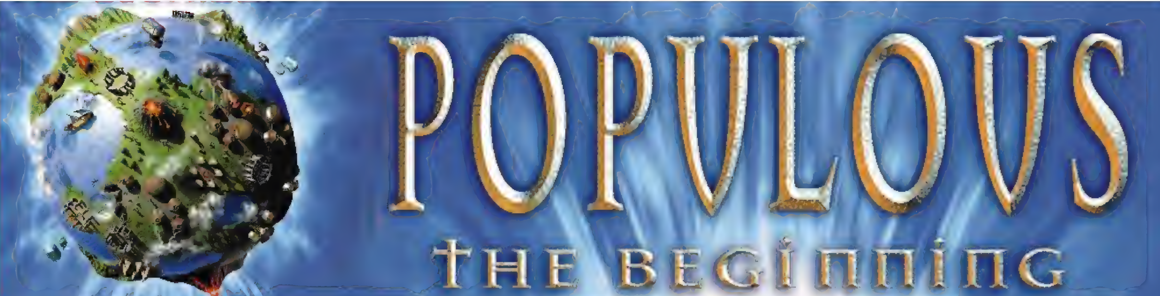
Vice City 1: West Little Bogota: ID 218 at (4,167,3): Springen Sie mit einem Motorrad auf ein Dach. Begeben Sie sich von dort aus auf das vor Ihnen liegende Dach, so finden Sie eine Kiste mit einem Extraleben.

Vice City 2: West Little Dominica: ID 52 at (1,79,3): Dort steht ein blauer Transporter mit weißem Dach (Auftrag Amoklauf)

**(st)**






**Für eine gewisse Zeit Gott zu spielen, ist zumindest bei »Populous3« ein Vergnügen. Falls jedoch Probleme auftreten sollten, helfen Ihnen die von Christoph Reis aus Marburg erarbeiteten Strategien bestimmt weiter. Sie erfahren, wie Sie ihr Völkchen sicher durch die ersten 10 Missionen geleiten. Der zweite Teil der Lösung folgt dann im nächsten Heft.**

## Allgemeine Tips:

- Bauen Sie zu Beginn einer Mission das eigene Dorf aus und vergrößern Sie den Stamm. Bauen Sie zu diesem Zwecke 4-5 Hütten und bekehren Sie die Wilden in der Umgebung des Dorfes. Wenn der Stamm angewachsen ist, bauen Sie die eigene Verteidigung in Form der Ausbildungshütten und Türme auf.
- Zum Bau einer Hütte reichen 2 Arbeiter. Diese bauen die Hütte schnell genug auf; wenn die Hütte fertig ist, ist noch ein Platz frei, damit sich die Bevölkerung vermehren kann.
- Türme erhöhen die Reichweite der eigenen Einheiten (Feuermagier, Priester und Schamanin) enorm. Errichten Sie deshalb immer an wichtigen Stellen Wachtürme, um den Reichweitenvorteil auszunutzen. Besonders die Schamanin profitiert davon in erheblichem Maße. Um diese Türme zu schützen, können Krieger in deren Nähe patrouillieren.
- Um sich gegen die Invasion feindlicher Boote zu wehren, bauen Sie entlang der Küste eine Kette von Wachtürmen, die Sie mit Feuerkriegern besetzen.
- Achten Sie auf den Rauch, der aus einer Hütte steigt: Ist die Rauchfahne konstant, so ist die Hütte voll besetzt.
- Oft enthalten Steinköpfe und Gruften zum Sieg benötigte Sprüche und Gebäude. Besuchen Sie diese Orte deshalb so früh wie möglich mit Arbeitern oder der Schamanin.
- Achten Sie bei den Steinköpfen darauf, daß Sie immer genug Leute zum Beten dorthin schicken (Rechtsklick auf deren Kopf).
- Lassen Sie ihre Krieger und Feuerkrieger immer von Priester begleiten. Dadurch werden sie vor der Bekehrung durch gegnerische Priester geschützt und ihre Priester können gleichzeitig versuchen, gegnerische Krieger zu bekehren. Priester können auch unsichtbare Krieger bekehren, sobald diese in Reichweite gekommen sind.
- Schicken Sie ihre Schamanin grundsätzlich bei jedem wichtigen Angriff mit. Das erste Ziel für sie ist die gegnerische Schamanin, danach unterstützt sie mit ihren Zaubersprüchen die eigenen Krieger. Sollte die gegnerische Schamanin sich jedoch, wie in einigen Missionen, in schwer bewachten Türmen verschanzen, zerstören Sie zuerst die Ausbildungshütten.
- Geben Sie ihrer Schamanin immer eine Leibwache aus vier Kriegern mit. So ist sie vor Angriffen geschützt. Heben Sie sich aber trotzdem mindestens einen »Insektenplage«-Spruch auf, damit Sie die Schamanin notfalls aus einer Notlage retten können.



**Beschützen Sie Ihre Schamanin. Ohne ihre magischen Kräfte sind Sie verloren.**

- Gebäude zerstören Sie am effektivsten, indem Sie die Bewohner mit dem »Insektenplage«-Spuch vertreiben und dann das Gebäude mit ihren Kämpfern stürmen.
- Um eine Mission zu beenden, müssen Sie nicht unbedingt alle Gebäude des Gegners zerstören. Es reicht aus, alle Angehörigen eines Stammes zu vernichten, da dann die Schamanin nicht wiederaufstehen kann.
- Sind ihre Hütten auf der höchsten Ausbaustufe angelangt, schicken Sie aus diesen Hütten ruhig 3 Arbeiter zur Ausbildung in die Krieger-, Feuerkrieger- oder Priesterhütten. Sind sie fertig ausgebildet, schicken Sie sie wieder zurück in die Hütten. So weiß der Gegner nicht, wieviele Krieger ihr Dorf verteidigen und Sie haben für einen Großangriff immer eine Reserve.
- Achten Sie immer auf ihre Spruchverwaltung. Deaktivieren Sie Sprüche, die Sie nicht mehr benötigen oder die schon voll aufgeladen sind. So laden sich die anderen Sprüche erheblich schneller auf. Vor Angriffen aktivieren Sie aber auf jeden Fall den »Blitz«-Spruch, auch wenn er voll aufgeladen ist. Dauert der Angriff nämlich länger, wird der oft benötigte Spruch wieder aufgeladen.

## Missionslösungen:

Falls nicht ausdrücklich ein anderes Missionsziel erwähnt ist, besteht Ihre Aufgabe immer darin, den gegnerischen Stamm zu besiegen.

### Mission 1 – Die Reise beginnt

Schicken Sie sofort 2 Arbeiter zu dem Steinkopf auf der eigenen Insel, die den »Brücken«-Spruch erbeten (zweimal genügt). In der Zwischenzeit bauen die übrigen Leute ein bis zwei Hütten. Mit dem »Brücken«-Spruch gelangt die Schamanin mit ein paar Arbeitern auf die Gruft-Insel. Nachdem die Schamanin die Wache erledigt hat, betet sie an der Gruft, ihre Begleiter an dem Steinkopf. Jetzt baut man die Kaserne. Bilden Sie dort 10 Krieger aus. Anschließend erfolgt der Angriff auf die Dakini Insel (wieder mit dem »Brücken«-Spruch). Die Schamanin tötet den gegnerischen Schamanen, die Krieger erledigen den Rest.

### Mission 2 – Drohende Dunkelheit

Während die Arbeiter daran gehen, daß Dorf auszubauen, geht die Schamanin zum Totem-Pfahl, um den Weg zu dem Steinkopf frei zu machen. Dort beten dann 2 Arbeiter, worauf die Schamanin den »Wirbelsturm«-Spruch erhält. Sind ca.5 Krieger ausgebildet, beginnen Sie mit dem Angriff auf die Matak. Erstes Ziel ist der Wachturm, den Sie mit einem »Wirbelsturm« zerstören. Jetzt betet die Schamanin an der Gruft und wird dabei von den Kriegern bewacht. Sobald Sie den »Schwarm«-Spruch besitzen, geht der Angriff weiter. Nächstes Ziel für den »Wirbelsturm« ist die Kriegerhütte, damit der Gegner keine Krieger mehr ausbilden kann. Danach holen Sie aus dem eigenen Dorf Verstärkung herbei und beginnen den Angriff auf den Turm der Schamanin. Heben Sie sich hierfür einen »Wirbelsturm«-Spruch auf, dann ist auch das kein Problem.



**Der Turm der gegnerischen Schamanin kann Ihren Angriffen nicht lange standhalten.**

### Mission 3 – Krise des Glaubens

Die Schamanin macht sich sofort auf den Weg zu dem Totempfahl. Dieser gibt den Weg zur Gruft frei, zu der Sie sofort die Schamanin schicken. So bekommen Sie die Priesterhütte, die Sie errichten, nachdem der Rest des Dorfes aufgebaut wurde (5-6 Hütten und die Kriegerhütte). Ist sie fertig, bilden Sie ca. 10 Krieger und 4 Priester aus. Zusammen mit der Schamanin rücken Sie auf das Dorf des Gegners vor, das nur schwach verteidigt ist, da die Chumari keine Krieger haben. Bei dem Angriff schalten Sie neben der Schamanin sofort die Priester aus, damit die eigenen Priester möglichst viele Arbeiter des Gegners bekehren. Das endgültige Erreichen des Missionszieles sollte Ihnen nun keine Schwierigkeiten mehr bereiten.

### Mission 4 – Vereinte Kräfte

Eine gute Verteidigung ist in dieser Mission wichtig, da der Gegner oft angreift. Sie beginnen die Mission allerdings damit, die Schamanin zur Gruft in der Nähe des Startpunktes zu schicken. Sie erhalten den Wachturm. Da der Platz am Startpunkt zu klein ist, bauen Sie einen Turm an eine günstige Stelle (viel Platz und gute Sicht).

Um diesen Turm bauen Sie das Dorf und die Verteidigung.

Als nächstes geht die Schamanin zu dem Steinkopf und holt den »Bekehren«-Spruch, den Sie auf die zahlreichen Wilden anwenden und so den Stamm vergrößern. Steht die Verteidigung (Krieger- und Priesterhütte und zwei Türme), schicken Sie die Schamanin zu der Gruft. Sobald sie den »Blitz«-Spruch hat, kann der Angriff auf das gegnerische Dorf beginnen.

Mit 10 Kriegern und ca. 4 Priestern beschäftigen Sie die Krieger des Gegners solange, bis die Schamanin das Dorf zerlegt hat. Klappt das nicht auf Anhieb, bauen ein paar Arbeiter in Nähe des Dorfes der Chumara einen Turm, von dem die Schamanin ihr Zerstörungswerk ungestört fortsetzten kann.

**Mission 5 – Der Tod kommt von oben**

Dies ist die erste Mission, in der es nicht um die Vernichtung des anderen Stammes geht. Ihr Ziel ist es, innerhalb von 15 Minuten den Todesengel zu erreichen.

Die Schamanin wird von 4 Kriegern begleitet, mit denen sie sofort zu dem Totempfahl geht. Dieser aktiviert eine Landbrücke zur Insel mit den Krieger- und Priesterhütten. Jetzt geht ein Krieger zu dem Steinkopf auf der Insel mit den Hütten, ein weiterer Krieger zu dem anderen. Dadurch bekommt die Schamanin den »Bekehren«- und den »Brücken«-Spruch. So ausgerüstet geht sie zu dem Turm auf der Startinsel und stellt eine Landverbindung mit der Insel der Wilden her. Diese bekehrt sie und geht mit ihnen zu den Ausbildungshütten. Ignorieren Sie den Totempfahl auf der Insel. Sie bekommen dort nur ein Boot, dieses benötigen Sie aber nicht. Sind die Wilden ausgebildet (3 Priester, der Rest Krieger) sollte mit dem letzten Totempfahl die Landbrücke zu Insel der Roten aktiviert werden. Auf dem Weg zum Todesengel vertreibt die Schamanin einfach alle Gegner, indem sie einen »Schwarm« auf sie beschwört.



Der von Ihnen geschaffene Sumpf funktioniert hervorragend als Verteidigungsbarriere.

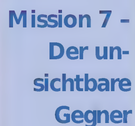


Noch gehört der Krieger dem Gegner an, doch dank der Hypnose wird er sich Ihnen bald für eine Weile anschließen.

**Mission 6 – Brückenbau**

Bei dieser Mission greifen erstmals zwei Gegner gleichzeitig an. Bauen Sie deshalb die Verteidigung des Dorfes so schnell wie möglich auf. Währenddessen vergrößert die Schamanin den Stamm, indem sie die zahlreichen Wilden bekehrt. Außerdem sollten Sie sich den »Sumpf«-Spruch holen, der in dem Steinkopf neben der Siedlung steckt.

Ist die Verteidigung stark genug, starten Sie die erste Offensive. Ziel ist der Steinkopf im Osten (vor dem Lager der Matak), der den »Hypnose«-Spruch enthält. Auf dem Rückweg »versumpfen« Sie den Übergang , so daß die grünen Angriffe erst einmal gestoppt sind. Im Lager angekommen, steigen Sie mit der Schamanin auf die Hügelkette, um den gelben Krieger, der vor dem Totempfahl Wache hält, zu »hypnotisieren«. Nun ist er kurze Zeit auf unserer Seite, was aber ausreicht, um den Pfahl zu aktivieren. Dies hat zur Folge, daß sich eine Landbrücke zwischen dem Matak- und dem Chamara-Dorf erhebt. Jetzt warten Sie, bis sich die beiden Stämme gegenseitig bekämpfen und zerstören dann ein Dorf nach dem anderen.



**Mission 7 – Der unsichtbare Gegner**

Zwei Dinge sind in dieser Mission wichtig für den Erfolg: Erstens muß der Aufbau des Dorfes sehr schnell gehen, da die Chumara oft angreifen und zweitens sollten Priester und Krieger im Verhältnis 1:1 ausgebildet werden, denn die Gelben haben denn »Unsichtbarkeits«-Spruch. Haben

Sie aber genug Priester, so erkennen diese die Gegner trotzdem und bekehren sie. Ansonsten ist es hier wie in den anderen Mission auch. Steht die Verteidigung, stellen Sie einen 20 Mann großen Angrifftrupp zusammen (10 Priester, 10 Krieger). Den schicken Sie zusammen mit der Schamanin zu dem Steinkopf (»Brücken«-Spruch nicht vergessen) und dann zu der Gruft. Jetzt wird entweder, wenn die eigene Truppe noch stark genug ist, das Dorf gleich verwüstet oder die Schamanin zieht sich zurück und zermürbt die Chumari mit unsichtbaren Kriegern und Priestern.

**Mission 8 – Die kontinentale Teilung**

Die Dakini haben in dieser Mission zum ersten Mal Feuerkrieger. Der Gegner greift zwar oft an, aber meistens nur mit diesen Feuerkriegern, die einer kombinierten Priester/Krieger-Streitmacht nicht lange standhalten. Die Verteidigung des Dorfes ist daher kein größeres Problem. Es reicht aus, zwei Türme am Taleingang zu bauen und diese von ein paar Kriegern und Priestern bewachen zu lassen. So geschützt, besucht eine größer Gruppe aus Kriegern, Priestern und der Schamanin die zwei Steinköpfe.

Mit den neuen Sprüchen ausgerüstet, geht der Stamm in die Offensive: Ein Spähtrupp mit der Schamanin und einer größeren Zahl Krieger und Priester dringt zu der Gruft vor und erhält dort die Feuerkrieger-Hütte. Zurück im Lager werden sofort Feuerkrieger ausgebildet. Zusammen mit einer großen Anzahl von Feuerkriegern und den »Wirbelsturm«-Sprüchen, die Sie sich für diesen Angriff aufheben, ist es nicht schwer, das Dorf der Dakini dem Erdboden gleichzumachen.

**Mission 9 – Feuer im Nebel**

Sie dürfen das Dorf nicht um den Kreisherum errichten, da es dort zu anfällig für Angriffe ist. Bauen Sie es auf der anderen Seite des Hügels, was auch den Vorteil hat, das es dort genug Holz gibt. Die ersten Angriffe der Gelben müssen Sie unbedingt abwehren, danach können Sie zu den zwei Steinköpfen im Süden gehen. Jetzt schaffen Sie im Norden einen Übergang (mit dem »Brücken«-Spruch) zum Gegner und greifen dann mit ca. 20 Leuten (Krieger, Priester und Feuermagier gemischt) das Dorf der Chumara, das vom Übergang aus im Süden liegt, an. Benutzen Sie ihre Krieger als Ablenkung. Die Hauptsache ist, daß die Schamanin die Gruft erreicht. Dort bekommen Sie das Bootshaus.

Haben Sie das erste Boot gebaut, fahren Sie mit der Schamanin und fünf Arbeitern zu der kleinen Insel mit den Wilden, die im Nordosten liegt. An dem Steinkopf bekommen Sie einen »Erdbeben«-Spruch. Nun bilden Sie soviel Krieger, Priester und Feuermagier aus, daß Sie auf einen Angriffstrupp von 40 Leuten kommen. Mit denen stürmen Sie das Dorf der Chumara und sprechen an einer günstigen Stelle (dicht bebaut) das »Erdbeben«. Danach können Sie den Rest des Dorfes mit den »Wirbelsturm«-Sprüchen und Ihren Kriegern verwüsten.

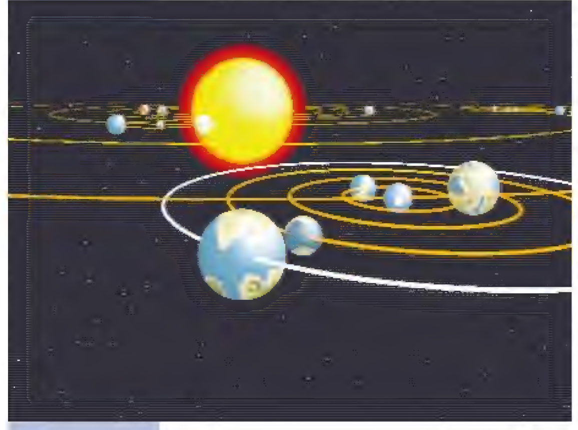


**Für die ganz eiligen unter Ihnen: Dies ist der schnellste Weg zum Feind.**

**Mission 10: Aus der Tiefe**

Ihr Dorf versinkt sofort im Meer. Retten Sie die Schamanin und vier Priester auf das Boot. Fahren Sie zu der Insel mit dem Totempfahl. Beten Sie ihn an, worauf sich eine Insel aus dem Meer erhebt (ab jetzt haben Sie 7 1/2 Minuten Zeit). Dort können Sie Wilde bekehren, die die Kriegerhütte, die Feuerkriegerhütte und das Bootshaus reparieren. Danach bilden Sie soviel Krieger und Feuerkrieger aus, wie Sie können und bauen noch die benötigte Anzahl Boote. Mit den Booten geht es zurück zur Insel der Grünen. Dort gelandet, dürften Sie eigentlich, dank der Priester, keine Probleme haben. Gehen Sie mit zwei Leuten zu dem Totempfahl und schon versinkt das Dorf der Matak in den Fluten.

Sie haben sich 10 Missionen lang als erfolgreicher Gott bewiesen. Seien Sie gespannt auf die Lösung für die restlichen Missionen, die Sie in unserer nächsten Ausgabe lesen können. **(st)**



**Die Hälfte der Welten haben Sie erobert, doch es liegt noch ein weiter Weg vor Ihnen!**







**Piraten zerstören wichtige Handelsrouten, Ihre Untertanen sind unzufrieden und das Missionsziel rückt in weite Ferne? Verzweifeln Sie nicht, unsere Komplettlösung bringt Sie sicher durch die herausfordernden Kampagnen des »Anno 1602«-Erweiterungssets »Neue Inseln, neue Abenteuer«.**

Da die neuen Missionen wesentlich schwieriger sind als die Aufgaben des Hauptprogrammes, präsentiert Ihnen unser freier Mitarbeiter Philipp Schneider auf den folgenden Seiten die Lösungsstrategien für die 20 neuen Level. Zunächst haben wir aber ein paar taktische Tips für unerfahrene Seebären.

## Tips und Tricks

**Aufbau**

Damit der Aufbau einer florierenden Stadt gewährleistet ist, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Steuereinnahmen sind gerade am Anfang eine guter Schutz vor einer negativen Bilanz.
- Lassen Sie sich Zeit beim Aufbau und geben Sie Ihren Bürgern nicht sofort alle Güter, die diese fordern. Eine zu schnell expandierende Siedlung kann zu Engpässen führen.
- Bauen Sie Wohnhäuser immer in »zweimal-drei-Blöcken«.
- Im Idealfall sollte Ihre Startinsel über eine ausreichende Größe, 100 Prozent Anbaumöglichkeiten für Tabak und Alkohol sowie ein reiches Erzvorkommen verfügen. Goldadern sind zu Beginn nicht nötig, erweisen sich jedoch im späteren Spielverlauf als sehr willkommene Einnahmequelle.
- Sobald Sie sich etwas etabliert haben, ist eine Zweit- oder Drittinsel empfehlenswert. Dort bauen Sie Kakao sowie Gewürze an und sorgen durch Baumwollplantagen für ausreichenden Kleidungsnachschub.

Behalten Sie die neuen Features des Erweiterungs-Sets im Hinterkopf:

**Soldaten**

Sollten Sie ihre Soldaten im Kampfgetümmel aus den Augen verlieren, finden Sie diese mit Druck auf die M-Taste wieder. Wird eines Ihrer Schiffe versenkt, klicken Sie die auf dem Wasser schwimmenden Überreste an. Sie erfahren so, welche Güter Ihnen soeben verlorengingen.

Es genügt, wenn Sie nur ein (schwerbewaffnetes) Schiff zum Handel einsetzen. Sie sollten sich jedoch entscheiden, welches Ziel Sie im Moment im Auge haben. Aufbau und Warentausch sind zwei Optionen, welche extrem viel Zeit verschlingen und Ihre volle Aufmerksamkeit beanspruchen. Damit Ihnen keine übelgelaunten Freibeuter die Handelsrouten zerstören, rotten Sie zunächst mit einer kleinen Armee die Piratennester aus und versenken Sie anschließend die Piratenschiffe.

Der erfahrende Anno-Spieler kennt zwei Arten von Handel:

**Sicherer Handel**

Dieser Gütertausch ist am Anfang besonders empfehlenswert. Ganz zu Beginn können Sie sogar mit Holzüberschüssen Profit machen. Später verscherbeln Sie dann ein paar Tonnen einer wertvollen Ware (Alkohol, Tabak, Kakao oder Gewürz) an freie Händler und »bedürftige« Kontrahenten. Achten Sie jedoch darauf, immer ein paar Tonnen Luxusgüter als Reserve zu behalten, damit Ihre Untertanen nicht unzufrieden werden, falls ein Luxusgut unerwarteterweise (Dürre, Piraten) nicht in der gewohnten Menge zur Verfügung steht.

**Riskanter Handel**

Sie möchten in möglichst kurzer Zeit möglichst viel Gold scheffeln? Dann ist diese Art des Warentauschs zu bevorzugen. Klappern Sie zunächst alle Inseln auf etwaige Vorkommen ab und suchen Sie sich

dann einen Mitspieler, welcher eine Ware in großen Mengen (minimal 20 Tonnen) verscherbelt. Nun wird alles in den Laderaum gepackt und vor einer Insel geankert, welche gerade diesen Rohstoff benötigen wird. Im Idealfall kann man dann die gesamte Ladung verschachern und ist wieder um ein paar Goldstücke reicher.

## Auf zu neuen Ufern

**Mission 1**

**Auf halbem Wege**

Besiedeln Sie die u-förmige Insel (auf der nordöstlichen Seite das in der Mitte liegende Eiland) und errichten Sie drei Holzfäller, drei Fischer und 24 Wohnhäuser (vier »zwei mal drei« Häuserblocks). Nun werden noch genügend Kapellen, drei Schaffarmen sowie eine Webstube gebaut, und dann gewartet, bis sich alle Pioniere zu Siedlern entwickelt haben. Drei Weingüter, drei Tabakplantagen und ein Tabakwarenhaus später, setzen Sie die Luxusgüter auf die Verkaufsliste. Rinderfarmen und Fleischer lösen die Fischer ab; zwei Holzfäller und eine Schaffarm werden abgerissen, um Land freizugeben. Haben sich durch Wirtschaft und Schule alle Siedler in Bürger verwandelt, ist es an der Zeit, den Gürtel der zweiten, großen Insel zu besiedeln. Dort lassen sich Gewürze und Kakao anbauen. Eine Kirche auf der Hauptinsel ersetzt die Kapellen, Badehaus, Arzt und Feuerwehr bringen Ihre Bewohner schließlich zu Aristokraten.

**Mission 2**

**Jedem sein Eiland**

Dieser Auftrag ist denkbar einfach: Besiedeln Sie zunächst eine Insel mit den Vorkommen Tabak und Alkohol nach dem gewohnten Prinzip. Ein zweites Eiland wird bebaut, sobald die Bewohner nach Kakao und Gewürzen fragen. Tauschen Sie zwischen den einzelnen Inseln durch eine Flotte von drei bis vier Handelsschiffen die nötigen Waren aus und verscherbeln Sie den Rest an freie Händler.

**Mission 3**

**Der Schein trügt**

In dieser Mission dürfen Sie gleich drei Ziele erfüllen: Zwei Inseln müssen über mindestens 1500 Einwohner, davon 1000 Aristokraten, verfügen und der blaue Spieler muß besiegt werden.

Besiedeln Sie gleich zu Beginn das große Kakao-Gewürz-Eiland nordöstlich und errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel eine Schule, einen Steinbruch, einen Arzt und zwölf neue Wohnhäuser. Warten Sie, bis alle Einwohner zu Bürgern aufgestiegen sind und pflanzen Sie auf der Zweitinsel Kakao- sowie Gewürzfelder an. Locken Sie Siedler mit etlichen Wohngelegenheiten (circa 24 Hütten) an. Tauschen Sie zwischen Ihren Inseln Tabak, Alkohol, Gewürze und Kakao. Suchen Sie sich eine feine Goldader und produzieren Sie neben Schmuck auch Kleidung durch Baumwollfelder. Haben Sie insgesamt 3000 Aristokraten, stampfen Sie ein großes Heer aus Kanonieren aus dem Boden und überfallen Sie den blauen Spieler. Drei bis vier Angriffswellen später dürfte auch dieser Auftrag erledigt sein.

**Mission 4**

**Harte Zeiten**

Besiedeln Sie die Insel wie gewohnt mit 36 Wohnhäusern, bestehend aus zwei mal drei Blöcken und erheben Sie Ihre Untertanen zum Bürger-Status. Nach Ausbau der Infrastruktur machen Sie sich an die Aushebung einer gewaltigen Kanonier-Armee. Eventuell anfallende Kosten werden mit dem Verkauf von Gebrauchsgütern und einer Steigerung der Einwohnerzahl gedeckt. Attackieren Sie zunächst die sechs Geschütztürme auf dem Landweg. Anschließend vernichten Sie mit Kriegsschiffen die an der Küste stationierten Türme. Mit vereinter Land- und Seemacht vertreiben Sie Ihren ehemaligen Handelspartner aus dieser Welt.

## Traue nur Dir selbst

**Mission 5**

**Selbstüberwindung**

Errichten Sie Ihr Kontor auf dem größten Eiland der nordwestlichen Inselgruppe. In der patentierten zwei-mal-drei-Block-Bauweise schaffen Sie ein kleines Paradies und erwirtschaften Tabak und Alkohol. Es gilt 1500 Aristokraten anzulocken. Die Güter Kakao und Gewürze werden von freien Händlern oder Kontrahenten gekauft. Handelnde Schiffe statten Sie mit Kanonen aus, um sich der Piraten zu erwehren.

**Mission 6**

**Verblendung**

Gleich zu Beginn belädt man seinen Kutter mit etwas Holz, Ziegel sowie Werkzeug und schippert auf das nordöstliche, leicht quadratische Stück Land zu, welches über eine Goldader verfügt. Geschwind sind die Handwerks- und Wohngebiete auf den Hauptinseln ausgebaut und Gold abgeschürft. Um 100 Tonnen des Edelmetalls zu lagern, muß ein größeres Kontor her. Sind die finanziellen Mittel gesichert, kann zum Angriff mit Kanonieren und schwer bewaffneten Kriegsschiffen auf die feindlichen Ländereien geblasen werden.

**Mission 7**

**Der Dieb**

Da es schier unmöglich ist, die große und fein verteidigte Insel im Nordosten zu stürmen, wählt der kluge Stratege das un-

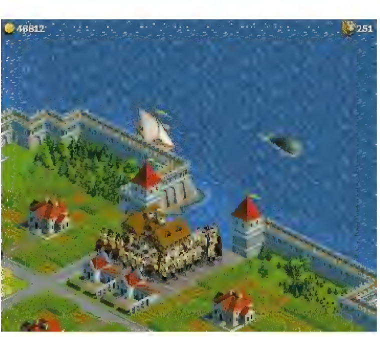
scheinbare Fleckchen Erde im Westen. Schnell ist ein Landeplatz gefunden, die Truppe einmarschiert und ein Kontor errichtet. Nachdem Sie eine große Siedlung erbaut haben, ist eine Schiffswerft und eine Truppenproduktionsstätte der Grundstein Ihres Triumphes. Nun heißt es Kanoniere sammeln, quer über den Ozean paddeln und die feindliche Trutzburg einnehmen. Es sind unzählige Angriffswellen notwendig, bis der Gegner auf die Knie fällt.

## Pirata

**Mission 8**

**Die Rache**

Schnappen Sie sich Ihre Kähne und schippern Sie auf die beiden großen Inseln im Nordwesten zu. Nehmen Sie diese ein und ziehen Sie zwei Kontore hoch. Nun krallt man sich seine Armee und versucht einen Spieler vollständig auszurotten. Es kann durchaus nicht schaden, im Anschluß den schwach verteidigten Städten der beiden anderen Siedler große Schäden zuzufügen. Nun besinnen Sie sich auf einen gemütlichen Aufbau, züchten eine große Armee und holen zum finalen Schlag aus.



**Diese Stadt hat sich offensichtlich schon auf Ihren Besuch vorbereitet. Rechnen Sie nicht mit einem freundlichen Empfang!**

**Mission 9**

**Der Retter**

Sie besiedeln das mittig-nördliche Eiland, welches über Eisenerz, Tabak, Alkohol und ein Eingeborenendorf verfügt. Eine zweite Landmasse mit den Vorkommen Gewürz und Kakao ist schnell gefunden. Auf der Hauptinsel schaffen Sie ein einen kleinen Garten Eden für 1000 Aristokraten und eine große Burg. Mit einer Armee aus Kanonieren und Kriegsschiffen landen Sie auf fünf weiteren Eingeboreneninseln und hinterlassen dort Schutzkräfte. Nun kann es den bitterbösen Widersachern an den Kragen gehen.

**Mission 10**

**Suche nach Frieden**

Gleich zu Beginn vernichtet man den gelben Spieler in der Mitte der Landkarte und bemüht sich dann auf der größten Ihrer drei Inseln um den Aufbau einer Landarmee sowie mehreren Kriegschiffen. Stöbern Sie die Piratennester auf und besuchen Sie dann Ihre Gegenspieler.

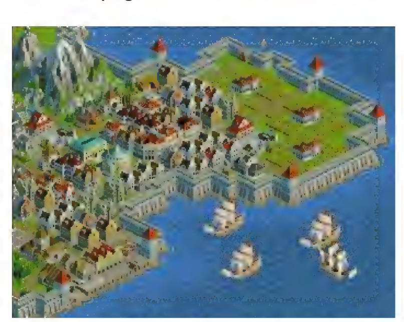
.

## Feindliche Nachbarn

**Mission 11**

**Zerbrecht das Monopol**

Da Sie direkt vor einem Fleckchen Erde starten, welches über 100 Prozent Wein und Tabak verfügt, nehmen Sie dies gleich ein. Sehen Sie sich nach einem Eiland mit den Gütern Kakao und Gewürzen um. Ziehen Sie ein Dörflein hoch und pflegen Sie Ihre Einwohner, bis Sie 1000 Aristokraten Ihr Eigen nennen. Nun stampft man eine stattliche Armee aus dem Boden, bezwingt den hinterlistigen Ausbeuter (blau) und die Piraten und verhilft mit Gütern und Geld seinem Kompagnon zu Reichtum und Macht.



**Haben Sie sich ersteinmal bis zu einer solchen Entwicklungsstufe »hochgesiedelt«, ist der Rest der Mission meist ein leichtes Unterfangen.**

**Mission 12**

**Neues Imperium**

Dieser Auftrag ist ebenso schwer wie langwierig. Eine Siedlung wird hochgezogen, Armeen ausgehoben und der blaue Spieler angegriffen. Letztes Unterfangen ist durchaus nicht einfach zu bewältigen, da der blaue Kontrahent über eine gut ausgebaute Verteidigung verfügt. Mit schweren Kriegsschiffen und Kanonieren sind mehrere Angriffswellen vonnöten, bis auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen ist.

**Mission 13**

**Ernennung zum Kaiser**

Es wartet ein wahrhaft herrschaftlicher Titel auf Sie. Dieser muß jedoch erst verdient werden. Auch wenn es zunächst den Anschein hat, als könnten Sie mit Ihrer Flotte den Feind gleich besiegen, ist dies unmöglich. Abermals muß eine Siedlung aufgebaut werden, um die militärischen Kräfte entscheidend zu verstärken.

Stürmen Sie dann mit Ihrer Armee Sie das feindliche Eiland (blau) und dringen Sie durch die Schleuse in die Hauptstadt ein. Geschütztürme werden dem Boden gleich gemacht und die Krieger an Land gesetzt, um das Schloß zu vernichten. Ein schweißtreibender Kampf, welcher sehr langwierig ist.



**Die Befestigungsanlagen dieses Herrschaftssitzes sind durchaus respekteinflößend. Diese Stadt sollten Sie trotz Ihrer mächtigen Kampfflotte nicht direkt angreifen. Ohne starke Armee ist diese Trutzburg nicht einzunehmen!**

## Der Magnat

**Mission 14**

**Goldrausch**

Eine Insel mit einem Eingeborenendorf, 100 Prozent Tabak sowie Weintrauben und einem Erzvorkommen ist schnell gefunden. Flugs wird eine Siedlung aus dem Boden gestampft und eine kleine Armee aufgebaut. Sammeln Sie 50 Tonnen Schmuck und besiegen Sie zunächst die Piraten, dann Ihren Erzfeind.

**Mission 15**

**Gewürzmonopol**

Dieser Auftrag ist langwierig und nicht besonders spannend. Stürzen Sie sich auf die nächstbeste Insel, bauen Sie eine Stadt auf und besiedeln Sie danach alle anderen Inseln, um dort Gewürzplantagen zu bauen. Der Feind muß gegebenenfalls zur Aufgabe genötigt werden.

**Mission 16**

**Gefährliches Fahrwasser**

Was für eine feine Mission! Sie starten mit einem unglaublich großen Reich, welches zunächst besonders in Sachen Verteidigung ausgebaut werden muß. Schiffe werden mit ausreichend Kanonen bestückt und gegebenenfalls durch größere ersetzt. Die geforderte Anzahl von 6500 Einwohnern sollte eigentlich schnell erreicht werden. Um Verluste zu decken, empfiehlt es sich, die im Übermaß vorhandenen Waren (Tabak, Alkohol, Gewürz und Kakao) an Händler zu verkaufen.

## Im Auftrag des Königs

**Mission 17**

**Veni, vidi, vici**

Es ist nicht gerade leicht, mit Ihrer relativ geringen militärischen Macht eine Insel zu stürmen. Sie müssen dies jedoch trotzdem schaffen. Landen Sie auf dem nordöstlichen Eiland und errichten Sie einen Kontor auf der westlichen Flußseite. Schnell werden nun Wohnhäuser gebaut bis 300 Einwohner eingezogen sind. Stellen Sie sich mit Ihren Kontrahenten gut (Tribute zahlen), um mit dem »riskanten Handel« (siehe Tips) die erforderlichen 500 Goldstücke Handelsbilanz zu erzielen.



**Mission 18**

**Um jeden Preis**

Beginnen Sie mit einem Angriff auf die südlichste Insel. Dort attackieren Ihre Schiffe zunächst die Geschütztürme, das Kontor und sorgen dann für einen Mauerfall. Nun dürfen die Truppen landen und dem Gegner den Garaus machen, wobei kräftige Hilfe von Seeseite empfehlenswert ist. Sie errichten ein Kontor und bauen eine schöne Siedlung für 800 Kaufleute.

**Mission 19**

**Sintflut**

Ein wahrhaft einfacher Auftrag. Zwar wurden fast alle Inselbauten komplett zerstört, jedoch kümmern Sie sich schon bald liebevoll um den Anbau von Alkohol, Tabak, Gewürz und Kakao. 1000 Aristokraten in Ihre Siedlung zu locken ist ein leichtes Unterfangen. Wesentlich schwieriger wird es, die positive Handelsbilanz von 500 Goldstücken zu erreichen. Hierfür müssen Sie wertvolle Rohstoffe an freie Händler verscherbeln, da der Handel mit Mitsiedlern in dieser Mission nicht möglich ist.

**Mission 20**

**Platzmangel**

Siedeln Sie zunächst auf der mittigen Insel. Ziehen Sie eine florierende Siedlung hoch. Es ist äußerst empfehlenswert, eine zweite Insel zeitgleich zu bebauen, da die einzig mögliche (südlich) schon vom Gegner besetzt ist. Auf dieser Insel stehen Ihnen jedoch noch genügend freie Flächen zur Verfügung. Mit ein paar Bestechungsgeldern (Tributzahlungen) verhindern Sie einen Krieg. Haben Sie zwei glorreiche Städte erschaffen, steht Ihrem Sieg nichts mehr im Wege.

Wir gratulieren! Sie haben sich tapfer durch die Ihnen auferlegten Aufgaben gekämpft. Freuen Sie sich nun auf den Abspann, im dem Ihnen als Belohnung noch einmal einige Szenen Ihres Lebens und Wirkens in der Welt von Anno 1602 gezeigt werden. **(ps/st)**



**Sie haben sich als würdiger Herrscher erwiesen. Genießen Sie nun ihren wohlverdienten Lebensabend inmitten Ihrer angehäuften Reichtümer.**




## Caesar 3

Sie wollen Grünanlagen bauen, die eine übermäßige Anziehung auf Ihre Bürger ausüben und für den Bau der Gärten auch noch jede Menge Gold einstreichen? Mit einem kleinen Trick werden auch so ausgefallene Wünsche bald Realität:

Im Verzeichnis von Caesar 3 (englische Version) befindet sich die Datei C3_MODEL.TXT. In ihr werden unter anderem die Kosten und die Attraktivität eines Hauses festgelegt. Öffnen Sie diese Datei. Die entscheidenden Werte sind die Zahlen in Klammern. Die erste Zahl zeigt die Kosten an, die beim Bau entstehen, die zweite Zahl steht für die Attraktivität des Hauses.

Der Bau eines normalen Hauses kostet Sie 10 Denari. Geben Sie nun statt der »10«eine »20« ein, werden Ihnen bei jedem Hausbau 20 Denari gutgeschrieben. Wenn Sie die zweite Zahl recht hoch ansetzen, ist das Gebäude für die Bürger so attraktiv, daß kein anderes Gebäude einen unangenehmen Einfluß nehmen kann, außerdem hat das Haus einen positiven Einfluß auf die Wohngegend.

Im zweiten Abschnitt der Datei finden sich unter der Rubrik »All houses« die Parameter, die bestimmen, unter welchen Voraussetzungen ein Haus in die nächste Ausbaustufe aufsteigt. Die erste Zahl in Klammern gibt an, wann sich eine Behausung zurückentwickeln wird. Der niedrigste hier mögliche Wert ist eine »- 99«. Geben Sie diesen ein, wird sich das Haus auch bei unangenehmster Nachbarschaft nicht zurückentwickeln. Die zweite Zahl gibt den Attraktivitätsgrad an, ab dem ein Haus sich entwickelt.

Mit der dritten Zahl stellen Sie schließlich die Wahrscheinlichkeit dafür ein, daß ein Haus sich zurückentwickelt. Je höher die Nummer, desto wahrscheinlicher fällt das Gebäude in eine vorangegangene Entwicklungsstufe zurück. Je niedriger die nächsten Zahlen angesetzt werden, desto kleiner ist die benötigte Anzahl an den jeweiligen Einrichtungen bis zum Erreichen der nächsten Entwicklungsstufe. Die weiteren Zahlen stehen für:

Zahl 4: Wasserversorgung
Zahl 5: Religion
Zahl 6: Erziehung (je niedriger die Zahl, desto weniger Tempel werden verlangt).
Zahl 7: Steht dieser Wert auf 0, so kann sich das Haus nicht zurückentwickeln
Zahl 8: Barbier
Zahl 9: Bäder
Zahl 10: Gesundheitseinrichtungen
Zahl 11: Nahrungsversorgung
Zahl 12: Keramikwaren
Zahl 13: Olivenöl
Zahl 14: Möbel
Zahl 15: Wein

Jonglieren Sie ein bißchen mit den Werten; Sie können zum Beispiel Arbeiterviertel bauen, die Ihre Bürger anlocken, und daneben ein Kolosseum, für dessen Bau Sie mal eben 3000 Denari erhalten. Anmerkung: Dieser Cheat funktioniert mit der englischen Version, in der deutschen Version sollte die Datei analog benannt sein.

## Colin McRae Rally

Sie möchten nächtliche Rallyefahrten und Nebeltouren erleben, während Ihr Beifahrer die Kontrolle über den Wagen besitzt? Aber bitte sehr, mit diesen Codes ist das alles kein Problem.

Geben Sie diese Worte statt des Spielernamens ein. Ertönt dann ein: »Aktiviert«, ist der Cheat aktiv.

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| DARKSIDE | Sie befahren die Strecken nachts. Achten Sie auf das kleine rote Ufo, das am Himmel schwebt. |
| BACKAGAIN | Sie befahren alle Strecken vom Ziel zum Start. |
| FREEWAY | Alle Rallystrecken werden freigeschaltet. |
| PASSEDOUT | Ihr Beifahrer erhält die Kontrolle über den Wagen. |
| WHITEOUT | Nebel wabert über den Strecken. |
| CHOIRBOY | Ihr Beifahrer spricht mit lustig hohem Stimmchen. |
| ROCKETMAN | Ihr Antrieb verstärkt sich gehörig. |
| ALIENGOO | Ihr fahrbarer Untersatz erfährt eine Wandlung. |

## Lode Runner 2

Ist Ihnen dieses Geschicklichkeitsspiel an der einen oder anderen Stelle ein wenig zu schwer? Verfügen Sie nicht über eine ausreichende Lebensanzahl? Dann helfen Ihnen diese Codes mit Sicherheit weiter. Drücken Sie während des Spieles die Escape-Taste. Sie gelangen in das Spielmenü. Dort tippen Sie »glazed donut« ein. Es ertönt Gelächter. Anschließend drücken Sie die folgenden Tasten:
F4: Sie werden in den nächsten Level transportiert. Sie müssen dazu aber bereits einmal teleportiert worden sein.
F3: Sie springen einen Level zurück.
Alt F12: Sie erhalten bei jedem Druck fünf Leben zusätzlich. Maximal sind 99 Leben möglich (siehe Bild).
Alt 8: Sie erhalten zehn Bomben jedes Typs.
Alt K: »Beach Ball«-Power-up
Alt I: »Inviso«-Power-up
Alt T: »Morph«-Power-up
Alt B: »Cloak«-Power-up




## F-16 Multirole Fighter und Mig-29 Fulcrum

Drücken Sie »T« und geben Sie dann ein:

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| you got what i need | Unbegrenzter Munitionsvorrat |
| big gulp | Flugzeug wird nachgetankt |
| youre here forever | Unverwundbarkeit |
| damn that corner | Absturz ist unmöglich |
| chiliburger | Flugzeug wird repariert |
| paperairplane | Papierflugzeug |

## DethKarz

Tippen Sie die Cheats im Hauptmenü ein:

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| itsasmallworld | Alle Wagen |
| kcolnu | Alle Strecken |
| zrakhted | Alles freigeschaltet |

## Klingon Honor Guard

Wenn Sie sich das Spiel vereinfachen oder einfach nur ein paar ungewöhnliche Situationen erleben wollen, probieren Sie doch ein paar dieser Cheats aus. Drücken Sie einmal die TAB-Taste, dann geben Sie folgende Cheats ein:

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| allammo | Sie haben volle Munition. |
| behindview1 | Externe Sicht |
| behindview0 | Schaltet die normale Sicht wieder ein. |
| hideactors | Alle Monster, Waffen und Gegenstände werden unsichtbar. |
| showactors | Bringt Monster, Waffen und Gegenstände wieder hervor. |
| fly | Flugmodus, zu aktivieren durch Druck auf die Leertaste; nochmalige Eingabe schaltet ihn wieder aus. |
| god | Gott-Modus, wird durch nochmalige Eingabe wieder deaktiviert. |
| invisible0 | Unsichtbarkeit aktiviert. |
| invisible1 | Unsichtbarkeit wird deaktiviert. |
| suicide | Ihre Spielfigur begeht Selbstmord. |
| slomo number | Einstellen der Spielgeschwindigkeit (1 ist normal) |
| killpawns | Alle Monster werden beseitigt. |
| summon item | Anfordern einer Waffe oder eines Gegenstandes. |

Wenn Sie die Bedienoberfläche des Spiels aufgerufen haben (mit (), geben Sie folgendes ein:
summon klingons. item
Für item können Sie folgendes einsetzen:
Daktagh (Waffe 1)
Disruptorpistol (Waffe 2)
Disruptorrifle (Waffe 3)
Assaultdisruptor (Waffe 4)
Spinclaw (Waffe 5)
Grenadelauncher (Waffe 6)
Rocketlauncher (Waffe 7)
Sithhar (Waffe 8)
Particlecannon (Waffe 9)
Batleth (Waffe 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

## Centipede 3D

Geben Sie in einem Spiel-Level untenstehende Cheats ein und drücken Sie RETURN:

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| wimp | Schaltet Gott-Modus an und aus. |
| getalife | Zusatzleben |
| goto | Der momentane Level gilt als beendet. |
| fly | Flugmodus an und aus. |
| pede | In der Nähe wird ein Centipede erschaffen. |
| robot | Bewegung und Feuer sind automatisiert bis der Spieler sich bewegt und feuert. |
| normal<br>normal | Spielgeschwindigkeit |
| slow | Spielgeschwindigkeit langsam |
| sloww<br>slowww<br>slowwww | Mit den folgenden Cheats wird die Spielgeschwindigkeit immer weiter herabgesetzt. |
| dload | Das Spiel wird abgebrochen, Sie landen auf Ihrem Windows-Desktop. |

## X-Files: The Game

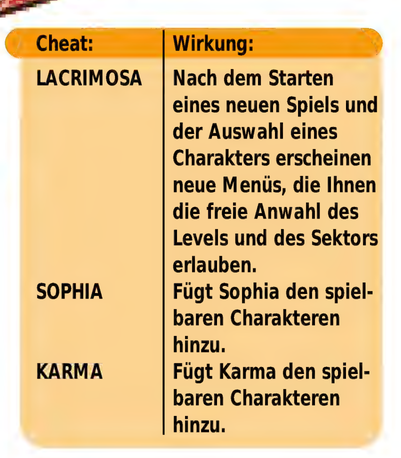
Ihnen reichen die Speichermöglichkeiten nicht aus? Drücken Sie »Shift« und klicken Sie auf die Laden/Speichern-Icons, um das normale »Datei speichern«-Fenster von Windows zu öffnen. Nun haben Sie ausreichend Speichermöglichkeiten.
Umgehen der Paßwortabfrage:
Klicken Sie an Willmores Rechner mit der rechten Maustaste auf das »O« im Wort »Welcome«, um die Paßwortabfrage zu umgehen.

## Spearhead

Um bei Spearhead Unsichtbarkeit zu erlangen, halten Sie während des Spielens S, P, E, A, R, H und drücken die Backspace-Taste.

## O.D.T.

Wenn der Code akzeptiert wird, hören Sie ein Signal. Geben Sie im Hauptmenü folgendes ein:




| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| LACRIMOSA | Nach dem Starten eines neuen Spiels und der Auswahl eines Charakters erscheinen neue Menüs, die Ihnen die freie Anwahl des Levels und des Sektors erlauben. |
| SOPHIA | Fügt Sophia den spielbaren Charakteren hinzu. |
| KARMA | Fügt Karma den spielbaren Charakteren hinzu. |

Drücken Sie ESCAPE für das Pausenmenü. Dann geben Sie ein:

| Cheat: | Wirkung: |
|---|---|
| XUL | Volle Energie. |
| JBB | Volle Kapazität bei allen vier Waffen. |
| MUMU | Ihre Erfahrung wird maximiert. |
| ALEX | Sie besitzen 50 Leben. |
| CACHOU | Volle Energie, volle Erfahrung, 50 Leben. |

## Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer

Ihnen ist in der Anno-Welt noch nicht genug Leben? Dann sorgen Sie doch selbst für etwas Abwechslung: Haben Sie einen Marktplatz mit zugehörigem Jongleur gebaut, plazieren Sie einfach noch einen Marktplatz direkt gegenüber. Wenn Sie Glück haben, erscheint hier ebenfalls ein Jongleur. Stehen sich die beiden gegenüber, hat es den Anschein, als ob sie sich die Kugeln gegenseitig zuwerfen.



3 Ausgaben PC PLAYER für 10,- DM • 3 Ausgaben PC PLAYER plus für 20,- DM • 3 Ausgaben PC PLAYER Super plus für 30,- DM

# Jetzt richtig wählen:

## PC PLAYER ohne CD-ROM, mit CD-ROM oder mit CD-ROM und Vollversion!

PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieletests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach Coupon ausfüllen und ab die Post.




**Mit PLAYER'S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!**

### PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

- 3x PC PLAYER für 10,- DM
- 3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM
- 3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

**Widerrufsgarantie:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



**DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE**

WEKA Consumer Medien

**HERAUSGEBER**
Martin Aschoff

**CHEFREDAKTEUR**
Ralf Müller

**STELLV. CHEFREDAKTEUR**
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

**REDAKTION**
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

**FREIE MITARBEITER**
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk),
Markus Krichel, Heinrich Lenhardt (hl), Philipp Schneider (ps),
Volker Schütz (vs)

**CHEFIN VOM DIENST**
Susan Sablowski

**REDAKTIONSASSISTENZ**
Stefanie Kußeler

**LAYOUT UND GRAFIKEN**
Journalsatz GmbH

**TITEL**
Artwork: Funsoft/Softgold
Gestaltung: Journalsatz GmbH

**FOTOGRAFIE:** Josef Bleier

**GESCHÄFTSFÜHRUNG**
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

**ANSCHRIFT DES VERLAGS**
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

**VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB**
Helmut Grünfeldt

**ANZEIGENVERKAUF**
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

**ANZEIGEN-DISPOSITION**
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

**PRODUKTIONSLEITUNG**
Marion Stephan

**DRUCKVORLAGEN**
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

**VERTRIEBSLEITUNG**
Gabi Rupp

**VERTRIEB**
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

**DRUCK**
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

**Multi-Cover® ges. geschützt**
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

**ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

**SO ERREICHEN SIE UNS:**

**Abonnementverwaltung:**
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122

**Abonnementpreise:**
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
**Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
**Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,- (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,- (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH,
Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
**Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

**Einzelheftbestellung:**
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC Player

# JAHRESINHALT 1998

**Knapp 350 Spieletests mit Sonderseiten, interessante Hardware und Tips & Tricks in Hülle und Fülle – das alles haben Sie letztes Jahr in PC Player gelesen. Diese Auflistung hilft Ihnen bei der gezielten Suche nach einem bestimmten Artikel.**

## SPIELETESTS

## NEWS



## PREVIEWS



* PCP-Referenz, ** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger


POPCORN
Xtra!
Alles über die dramatische BOYBAND-KRISE!
Heft 12/98 ab 4.12. im Handel!

## BUDGETS & SPIELESAMMLUNGEN



## VOLLVERSIONEN



## HARDWARE



## HW-VERGLEICHSTESTS

## KEINE PANIK/ GRUNDLAGEN



## BIZARRE ANWENDUNGEN



## INTERVIEWS



## BUG-REPORT



## SPECIALS



## ONLINE ALLGEMEIN

## HALL OF FAME

| Titel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Asteroids | 10/98 | 146 |
| Centipede | 9/98 | 114 |
| Dig Dug | 3/98 | 116 |
| Gaunlet | 12/98 | 218 |
| Joust 2 – Der verlorene Nachfolger | 1/98 | 202 |
| Lady Bug | 2/98 | 178 |
| Mr. Do | 5/98 | 140 |
| Pacmania | 6/98 | 150 |
| R-Type | 4/98 | 160 |
| Space Invaders | 11/98 | 230 |
| Twin Cobra | 7/98 | 118 |

## MESSE-BERICHTE

| Thema | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| CeBIT Home | 11/98 | 76 |
| Comdex Fall '97 | 1/98 | 22 |
| Comdex Fall '97 | 2/98 | 38 |
| Computer Game Developers Conference | 7/98 | 32 |
| E3 1998: Hardware | 8/98 | 179 |
| E3 1998: Online-News | 8/98 | 184 |
| E3 1998: Spiele | 8/98 | 38 |
| ECTS 98 | 11/98 | 82 |

## Alle Tips des Jahrgangs 1998

| | | |
|---|---|---|
| 7th Guest | 8/98 | Oldie-Cheats |
| Abe's Odyssee | 3/98 | Lösung |
| | 7/98 | Tips |
| Afterlife | 8/98 | Oldie-Cheats |
| Age of Empires | 1/98 | Cheat-Codes |
| | 3/98 | Cheat-Codes |
| | 4/98 | Lösung |
| Akte Europa | 4/98 | Cheat-Codes |
| Alien Trilogy | 6/98 | Tip |
| Alone in the Dark 2 | 8/98 | Oldie-Cheats |
| Andretti Racing | 6/98 | Cheat-Codes |
| Anno 1602 | 6/98 | Hex-Codes |
| | 8/98 | Tip |
| | 6/98 | Tips |
| AOE: Rise of Rome | 12/98 | Cheat-Codes |
| | 12/98 | Tips |
| Army Men | 7/98 | Cheat-Codes |
| | 8/98 | Cheat-Codes |
| Balls of Steel | 4/98 | Cheat-Codes |
| Battle Arena Toshinden | 10/98 | Oldie-Cheat |
| Battlezone | 5/98 | Tips |
| | 6/98 | Cheat-Codes |
| | 7/98 | Lösung |
| Black Dahlia | 7/98 | Lösung |
| Blade Runner | 4/98 | Lösung |
| Bleifuss | 7/98 | Oldie-Cheats |
| Bleifuss Fun | 2/98 | Cheat-Codes |
| | 3/98 | Tip |
| Caesar 3 | 12/98 | Cheat-Codes |
| | 12/98 | Tips |
| Civilization | 4/98 | Oldie-Cheats |
| Colin Mc Rae Rally | 12/98 | Tips |
| Comanche Gold | 9/98 | Lösung + Karten |
| Commandos | 9/98 | Tip |
| | 8/98 | Lösung |
| | 8/98 | Cheat-Codes |
| | 10/98 | Cheat-Codes |
| Conflict FreeSpace | 10/98 | Lösung |
| Constructor | 4/98 | Cheat-Codes |
| Croc | 4/98 | Cheat-Codes |
| | 5/98 | Lösung |
| Cyberstrom 2 | 10/98 | Cheat-Codes |
| Dark Colony | 7/98 | Cheat-Codes |
| Dark Earth | 3/98 | Cheat-Codes |
| Dark Reign | 5/98 | Cheat-Codes |
| Dark Sun: Shattered Lands | 5/98 | Oldie-Cheats |
| Deathtrap Dungeon | 9/98 | Cheat-Codes |
| Teil 1 | 8/98 | Lösung |
| Teil 2 | 9/98 | Lösung |
| Descent | 5/98 | Oldie-Cheats |
| Descent Freespace | 11/98 | Cheat-Codes |
| Destruction Derby | 5/98 | Oldie-Cheats |
| Diablo Hellfire | 4/98 | Cheat-Codes |
| | 4/98 | Tips |
| | 5/98 | Tips |
| Die by the Sword | 7/98 | Cheat-Codes |
| | 6/98 | Cheat-Codes |
| | 6/98 | Lösung |
| Dominion | 9/98 | Lösung |
| | 9/98 | Cheat-Codes |
| Dune 2000 | 11/98 | Lösung |
| Eishockey Manager | 12/98 | Oldie-Cheats |
| F1 Racing Simulation | 4/98 | Tips |
| | 5/98 | Tips |
| F 22 Raptor | 4/98 | Tips |
| | 5/98 | Cheat-Codes |
| F22 Total Air War | 12/98 | Tips |
| Fallout | 2/98 | Lösung |
| | 3/98 | Tip |
| | 5/98 | Tip |
| | 11/98 | Tips |
| Final Fantasy 7 | 9/98 | Lösung |
| | 9/98 | Cheat-Codes |
| | 10/98 | Tips |
| Final Fantasy 7 | 11/98 | Tips |
| Flight of the Amazon Queen | 6/98 | Cheat-Codes + Parameter |
| Floyd – Es gibt noch Helden | 1/98 | Lösung |
| Forsaken | 9/98 | Cheats-Codes |
| Frankreich 98 | 7/98 | Tips |
| Frogger | 3/98 | Cheat-Code |
| Gex 3D | 8/98 | Cheat-Codes |
| | 10/98 | Tip |
| G-Police | 3/98 | Cheat-Codes |
| Grand Prix Legends | 12/98 | Tips + Karten |
| Grand Theft Auto | 3/98 | Cheat-Codes |
| | 5/98 | Tips |
| | 7/98 | Cheat-Code |
| Grim Fandango (Demo) | 11/98 | Tips |
| Half-Life, Teil 1 | 12/98 | Lösung |
| Hardwar | 12/98 | Tips |
| Heart of Darkness | 12/98 | Tips |
| Heavy Gear | 5/98 | Cheat-Codes |
| Hercules | 1/98 | Cheat-Codes |
| | 4/98 | Cheat-Codes |
| Heroes of Might & Magic 2 | 12/98 | Oldie-Cheats |
| Herscher der Meere | 4/98 | Tips |
| Hexen 2 Missions-CD | 6/98 | Cheat-Codes |
| | 7/98 | Lösung |
| Hi Octane | 6/98 | Cheat-Codes |
| Imperialism | 2/98 | Lösung |
| Incoming | 7/98 | Cheat-Codes |
| | 10/98 | Cheat-Codes |
| Incubation | 3/98 | Lösung |
| Missions-CD, Teil 1 | 6/98 | Lösung |
| Missions-CD, Teil 2 | 7/98 | Lösung |
| Missions-CD, Teil 3 | 9/98 | Lösung |
| Indian Jones 4 | 4/98 | Oldie-Cheats |
| Interstate 76 | 6/98 | Tip |
| Interstate '76 Nitro Pack | 7/98 | Cheat-Code |
| Jazz Jackrabbit 2 | 6/98 | Cheat-Codes |
| Jedi Knight | 1/98 | Lösung |
| | 1/98 | Cheat-Codes |
| Jedi Knight: | 4/98 | Tips |
| Mysteries of the Sith | 5/98 | Cheat-Codes |
| | 5/98 | Lösung |
| | 7/98 | Bonuslevel |
| Jet Moto | 5/98 | Cheat-Codes |
| Joint Strike Fighter | 8/98 | Cheat-Codes |
| Journeyman Project 3 | 5/98 | Lösung |
| KKND 2 | 11/98 | Lösung |
| Klingon Honor Guard | 11/98 | Lösung |
| Lands of Lore – Götterdämmerung | 1/98 | Lösung |
| Lemmings 3D | 11/98 | Oldie-Cheats |
| Little Big Adventure | 1/98 | Cheat-Codes |
| Lords of Magic | 7/98 | Cheat-Codes |
| M.A.X. 2 | 9/98 | Cheats-Codes |
| M1 Tank Platoon 2 | 6/98 | Tips |
| Mageslayer | 3/98 | Cheat-Code |
| Magic Carpet | 6/98 | Oldie-Cheats |
| Magic Carpet 2 | 7/98 | Oldie-Cheats |
| Master of Orion 2 | 5/98 | Oldie-Cheats |
| MechCommander | 10/98 | Lösung |
| | 10/98 | Cheat-Codes |
| MechCommander, Teil 2 | 11/98 | Lösung |
| Men in Black | 3/98 | Cheat-Codes |
| Might&Magic 6, Teil 1 | 9/98 | Lösung |
| Teil 2 | 10/98 | Lösung |
| Might & Magic 6 | 11/98 | Tips |
| Monkey Island 2 | 1/98 | Lösung |
| Monkey Island 3 | 2/98 | Lösung |
| Monster Truck Madness 2 | 11/98 | Tips |
| Motocross Madness | 12/98 | Oldie-Cheats |
| Motoracer | 7/98 | Cheat-Code |
| Myth | 8/98 | Cheat-Codes |
| NBA Hang Time | 2/98 | Cheat-Codes |
| Need for Speed 2 SE | 2/98 | Cheat-Codes |
| Need for Speed 3 | 11/98 | Cheat-Codes |
| | 12/98 | Cheat-Codes |
| Need for Speed SE | 6/98 | Cheat-Codes |
| NHL Hockey 98 | 2/98 | Cheat-Codes |
| NHL Hockey 99 | 12/98 | Cheat-Codes |
| Nightlong | 12/98 | Lösung |
| Nightmare Creatures | 6/98 | Cheat-Codes |
| | 7/98 | Cheat-Codes |
| Nitro Riders | 7/98 | Lösung |
| Novastorm | 6/98 | Tip |
| Nuclear Strike | 3/98 | Cheat-Codes |
| Overboard | 2/98 | Cheat-Codes |
| | 5/98 | Cheat-Codes |
| Pandemonium 2 | 4/98 | Cheat-Codes |
| Panzer General 3D | 4/98 | Tips |
| Perry Rhodan – Operation Eastside | 5/98 | Lösung |
| Pinball Dreams | 12/98 | Oldie-Cheats |
| pod | 4/98 | Cheat-Codes |
| Police Quest SWAT 2 | 9/98 | Cheats-Codes |
| Populous 3 | 12/98 | Tips |
| Powerboat Racing | 10/98 | Cheat-Codes |
| Prince of Persia | 11/98 | Oldie-Cheats |
| Rages of Mages | 11/98 | Cheat-Codes |
| Rainbow Six | 12/98 | Lösung |
| Rayman | 9/98 | Oldie-Cheats |
| Rebel Assault | 5/98 | Oldie-Cheats |
| Rebellion | 6/98 | Tips |
| Red Baron 2 | 2/98 | Erste Hilfe |
| Redline Racer | 7/98 | Cheat-Code |
| Resident Evil 1 | 2/98 | Lösung |
| | 2/98 | Hex-Codes |
| | 3/98 | Hex-Code |
| Ring des Nibelungen | 12/98 | Lösung |
| Riven | 4/98 | Lösung |
| Seven Kingdoms | 2/98 | Tips |
| Shadowmaster | 8/98 | Cheat-Codes |
| Shadows of the Empire | 1/98 | Strategien |
| Silverball | 7/98 | Oldie-Cheats |
| Space Quest | 4/98 | Oldie-Cheats |
| Starcraft | 6/98 | Lösung |
| | 6/98 | Cheat-Codes |
| | 7/98 | Cheat-Code |
| | 7/98 | Multiplayer-Tips |
| Starship Titanic | 7/98 | Lösung |
| Streets of SimCity | 4/98 | Cheat-Codes |
| Subculture | 4/98 | Cheat-Codes |
| Syndicate Wars | 4/98 | Oldie-Cheats |
| Terminal Velocity | 10/98 | Oldie-Cheat |
| Tex Murphy Overseer | 10/98 | Lösung |
| The Reap | 7/98 | Cheat-Codes |
| TOCA | 3/98 | Cheat-Codes |
| Tomb Raider 2 | 3/98 | Cheat-Codes |
| Teil 1 | 2/98 | Lösung |
| Teil 2 | 3/98 | Lösung |
| | 7/98 | Cheat-Code |
| Tomb Raider 2: Director's Cut, Teil 1 | 7/98 | Lösung |
| Teil 2 | 8/98 | Lösung |
| Tomb Raider | 10/98 | Oldie-Cheat |
| Total Annihilation | 5/98 | Tip |
| Ultima 7 | 4/98 | Oldie-Cheats |
| | 10/98 | Oldie-Cheat |
| Unreal | 8/98 | Lösung |
| | 8/98 | Cheat-Codes |
| Uprising | 7/98 | Cheat-Codes |
| Virtual Springfield | 6/98 | Cheat-Code |
| Wacky Wheels | 9/98 | Oldie-Cheats |
| War Wind 2 | 3/98 | Cheat-Codes |
| Warbirds | 11/98 | Tips |
| Warbreeds | 8/98 | Tip |
| Wing Commander Prophecy | 2/98 | Tips |
| | 3/98 | Lösung |
| | 4/98 | Cheat-Codes |
| Wing Commander Secret Ops | 12/98 | TipsWipEout |
| 2097 | 11/98 | Oldie-Cheats |
| Worms | 9/98 | Oldie-Cheats |
| Worms 2 | 3/98 | Cheat-Codes |
| | 5/98 | Cheat-Codes |
| Worms: Reinforcements | 9/98 | Oldie-Cheats |
| Wrecking Crew | 10/98 | Cheat-Codes |
| X-Com: Interceptor | 9/98 | Cheats-Codes |
| X-Files: The Game | 9/98 | Lösung |

# HOTLINES

| Name der Firma | Hotline-Telefon | Sprechzeiten | Internet |
|---|---|---|---|
| 3D Realms | – | – | www.3drealms.com |
| 7th Level | siehe Infogrames | – | – |
| Access (Links LS) | siehe Eidos | – | www.accesssoftware.com |
| Acclaim | 01805 33 55 55 | 24-Std.-Service | www.acclaimnation.com |
| Acclaim (techn. Support) | 089 32 94 06 00 | 24-Std.-Service | – |
| Activision (Spiele) | 0190 51 00 55 | Mo-So 16-18 Uhr | www.activision.com |
| Activision (techn. Support) | 01805 22 51 55 | Mo-So 16-18 Uhr | – |
| Adventuresoft | siehe Infogrames | – | – |
| Aftermath | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| American Technos | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Anco | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Ascaron | 05241 966 90 | Mo-Fr 14-17 Uhr | www.ascaron.com |
| Attic Entertainment | 07431 543 23 | Mo-Fr 13-18 Uhr | www.attic.de |
| Aztech Systems | 0421 162 56 40 | Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr | www.aztech.com.sg |
| Barbie | 02131 96 51 10 | Mo-Fr 9-18 Uhr | www.softgold.com |
| Berkeley Systems | – | – | www.berksys.com |
| Blizzard | siehe Cendent | – | www.blizzard.com |
| Blue Byte | 0208 450 29 29 | Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr | www.bluebyte.de |
| Broderbund | 0180 235 45 49 | Mo-Fr 9-18 Uhr | www.broderbund.com |
| Bullfrog | siehe Electronic Arts | – | www.bullfrog.co.uk |
| Canal + Multimedia | siehe Infogrames | – | – |
| Cendent Software | 06103 99 40 40 | Mo-Fr 9-19 Uhr | www.sierra.de |
| Creative Labs | 089 957 90 81 | Mo-Fr 9-17:30 Uhr | www.creaf.com |
| Cryo (techn. Support) | 05241 95 35 39 | tägl. 15-20 Uhr | www.cryomaxupport.de |
| Cryo (Spiele-Hotline) | 0190 51 00 59 | – | – |
| DID | siehe Infogrames | – | – |
| Disney Interactive | 069 66 56 85 55 | Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr | www.disney.de |
| Dynamix | siehe Cendent | – | – |
| EA Sports | siehe Electronic Arts | – | – |
| Ego Soft | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Eidos Interactive Deutschland | 0180 522 31 24 | Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr | www.eidos.com |
| Electronic Arts | 0190 57 23 33 | Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr | www.ea.com |
| Empire | 089 85 79 51 38 | Mo-Fr 9-13 Uhr | empire-us.com |
| Europress | – | – | www.europress.co.uk |
| Funsoft/Softgold | 02131 96 51 11 | Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr | www.softgold.com |
| Funsoft/Softgold (techn. Support) | 02131 96 51 10 | Mo-Fr 9-17 Uhr | – |
| Gamebank | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Gametek | 02161 18 97 20 | Mo-Fr 10-18 Uhr | www.gametek.com |
| Gravis | 0130 81 06 54 | Mo-Fr 9-16 Uhr | www.gravis.com |
| Gremlin | – | – | www.gremlin.co.uk |
| Grolier | – | – | www.gi.grolier.com |
| GT Interactive (akt. Spiele) | 01805 25 43 92 | 24-Std.-Service | – |
| GT Interactive (Merchandising) | 01805 25 43 94 | 24-Std.-Service | www.gtinteractive.de/shop |
| GT Interactive (Warner) | 01805 25 43 91 | Mo-So 15-20 Uhr | www.gtinteractive.com |
| Hasbro Interactive | 01805 20 21 50 | Mo-So 15-20 Uhr | HILFE@hiuk.com |
| Ikarion | 0241 470 15 20 | Mo-Fr 14-18 Uhr | www.ikarion.com |
| Impressions | siehe Cendent | – | – |
| Infogrames | 0190 51 05 50 | Mo-Fr 11-19 Uhr | www.infogrames.de |
| InterAct of Europe | 04287 12 51 33 | Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr | www.interact-europe.de |
| Interactive Entertainment | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Interactive Magic | – | – | www.imagicgames.de |
| Interplay | 0044 1628 42 37 23 | – | www.interplay.com |
| Jane's Combat Simulation | siehe Electronic Arts | – | – |
| JoWood | siehe Infogrames | – | – |
| Konami | 069 95 08 12 88 | Mo-Fr 14-18 Uhr | www.konami.com |
| Living Books | 0044 14 29 52 02 51 (England) | Mo-Fr 8-17 Uhr | www.livingbooks.com |
| Logic Factory | siehe Funsoft/Softgold | – | www.logicfactory.com |
| LucasArts | siehe Funsoft/Softgold | – | www.lucasarts.com |
| Magic Bytes | 05241 95 33 33 | Mo-Do 17-19 Uhr | www.magicbytes.com |
| Max Design | siehe Infogrames | – | – |
| Maxis | siehe Electronic Arts | – | www.maxis.com |
| Microprose | 01805 25 25 65 | Mo-Fr 14-17 Uhr | www.microprose.com |
| Microsoft (techn. Support) | 01805 67 22 55 | Mo-Fr 8-18 Uhr | www.microsoft.de |
| Microsoft direkt | 0180 525 11 99 | Mo-Fr 8-18 Uhr | www.microsoft.de |
| Mindscape | 0208 992 41 14 | Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr | www.mindscape.com |
| Mission Studios | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Navigo | 089 32 47 31 51 | Mo-Fr 9-12 Uhr | www.navigo.de |
| Neo | 0043 16 07 40 80 (Österreich) | Mo-Fr 10-16 Uhr | www.info.co.at/neo |
| New World Computing | – | – | www.nwcomputing.com |
| Novalogic | siehe Electronic Arts | – | www.novalogic.com |
| Ocean | siehe Infogrames | – | www.ocean.com |
| Origin | siehe Electronic Arts | – | www.ea.com.origin |
| Paramount | – | – | www.paramount.com |
| Playmates | siehe Funsoft/Softgold | – | www.playmatestoys.com |
| Pony Canyon | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Psygnosis | 01805 21 44 33 | Mo-Fr 15-20 Uhr | www.psygnosis.com |
| Rainbow Arts | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Sales Curve Int. | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| SCI | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Sir-Tech | – | – | www.sir-tech.com |
| Software 2000 | 0190 57 20 00 | Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr | www.software2000.de |
| Spectrum Holobyte | siehe Microprose | – | www.microprose.com |
| SSI ( Spiele ab 7/95) | siehe Mindscape | – | www.ssionline.com |
| Sunflowers | siehe Infogrames | – | – |
| T + E | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Take 2 | 0180 530 45 25 | Mo-Fr 10-18 Uhr | www.bmginteractive.de |
| TerraTec | 02157 81 79 14 | Mo-Fr 13-20 Uhr | www.TerraTec.de |
| The Logic Factory | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Toca | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Topware | 0621 48 28 66 33 | Mo-Fr 14-18 Uhr | – |
| Ubi Soft | 0211 338 00 33 | Mo-Fr 9-17 Uhr | www.ubisoft.de |
| Union Reality | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Viacom New Media | – | – | www.viacomnewmedia.com |
| Victokay | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Vipcord Games | siehe Funsoft/Softgold | – | – |
| Virgin | 040 89 70 33 33 | 24-Std.-Service | www.vie.com |
| Vobis | 0190 78 77 76 | Mo-Fr 7-22 Uhr | www.vobis.de |
| *WEKA (PC Player)* | *0190 87 32 68 11* | *Mo-So 10-24 Uhr* | *www.pcplayer.de* |
| Westwood | siehe Electronic Arts | – | – |

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware

# Die BIOS-Falle

**Thomas Köglmayr**

**IN** Mäuse mit Rädern wie die Intellimouse von Microsoft. Das kleine Rädchen zum Scrollen von Dokumenten oder dem direkten Aufruf des Explorers bringt einen erstaunlichen Komfortzuwachs bei der täglichen Arbeit. Bei einigen 3D-Shootern kann man das Rad sogar schon zum Waffenwechseln benutzen.

**OUT** Die gemischte Maus-Bestückung. Wer an mehreren Computern arbeitet, sollte unbedingt alle gleichzeitig auf Scroll-Mäuse umrüsten. Man gewöhnt sich nämlich so schnell an die neuen Nager, daß man bei alten Mäusen immer verzweifelt nach dem Rad sucht.

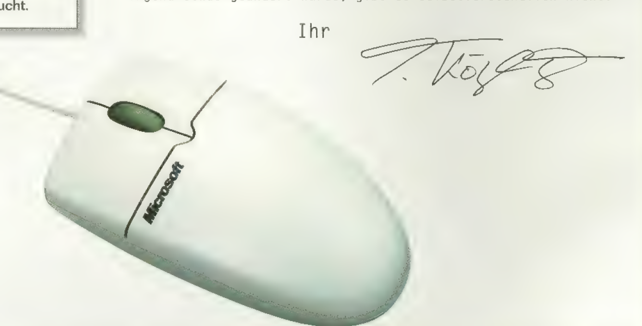
Als Hardware-Redakteur ist man einiges an zickigen Computer-Komponenten gewöhnt: brüchige Kabelverbindungen, schlecht sitzende Motherboards, IRQ-hungrige Zusatzkarten und was dergleichen Späße mehr sind. Den größten Ärger machen aber neuerdings »intelligente« BIOS-Versionen.

Früher hat man die Werte im BIOS eingestellt und mußte dafür sorgen, daß die Hardware damit lief. Jetzt versucht das BIOS einem diese Arbeit teilweise abzunehmen, was kürzlich in eine mehrstündige unterhaltsame Fehlersuche meinerseits ausartete. Das kurzzeitige Anstecken einer weiteren, zugegebenermaßen etwas angejahrten IDE-Festplatte, würfelte mein gesamtes System durcheinander: Brennvorgänge brachen an den verschiedensten Stellen ab, der Explorer meldete eine Schutzverletzung nach der anderen, und schließlich gab mir Windows bekannt, daß meine Grafikkarte nicht richtig konfiguriert sei. Mit der Festplatte brachte ich das alles natürlich nicht in Verbindung. Und doch hatte es dieses Teil geschafft, das Rechner-BIOS zu verwirren. So hatte sich die Einstellung für die Plug-and-play-Erkennung abgeschaltet, was zu den beschriebenen Auflösungserscheinungen meines Windows führte.

Beim zukünftigen Auftauchen ominöser Fehler kann ein Blick ins BIOS also durchaus hilfreich sein. Allerdings sollte man sich die Einstellungen vorher schon notiert haben, denn eine Meldung, daß irgend etwas geändert wurde, gibt es selbstverständlich nicht.

Ihr

T. Köglmayr



# PC PLAYER Super plus:

## Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!

Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.
Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus.
Die aktuelle Ausgabe gibt´s jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

**Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!**




PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT



# In die Röhre geschaut

**Die Zeit der Micker-Monitore mit 14 oder 15 Zoll ist vorbei. Für unter 600 Mark gibt's jetzt schon 17-Zöller, und auch die 19-Zöller haben die 1000-Mark-Grenze erreicht. Taugen diese Super-Schnäppchen aber wirklich etwas?**

Hardware

Daß die Preise von Prozessoren, Speicherbänken und Festplatten ins Bodenlose fallen, ist man mittlerweile ja gewöhnt. Neue Techniken und optimierte Produktionsverfahren machen es möglich. Doch nun hat auch im Monitor-Bereich der große Preisverfall eingesetzt. Waren noch vor kurzem 17-Zöller für um die 1000 Mark üblich, bekommt man erste Angebote heute bereits für weit weniger. Ähnliches gilt für 19-Zoll-Monitore, die von knapp 2000 Mark bis unter die 1000-Mark-Grenze gefallen sind. Im Gegensatz zu der Lage bei Speicherchips und Festplatten haben die sinkenden Preise nichts mit neuen Techniken zu tun, sondern resultieren vielmehr aus harten Sparmaßnahmen an der Ausstattung und vollen Lagern, die zum Jahresendgeschäft geleert werden wollen.

## Dichtung und Wahrheit

Bei dem herrschenden harten Preiskampf bleiben vollmundige Werbeversprechungen nicht aus. So sind 17-Zöller, die mit maximalen Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkten angepriesen werden, keine Seltenheit. Nun ist es von vornherein unsinnig, auf einem relativ kleinen Monitor solche Monster-Auflösungen zu fahren, da die Darstellungsqualität viel zu gering für vernünftiges Arbeiten ist. Die wildesten Übertreibungen kann man mit etwas angelesenem Hintergrundwissen schnell selbst entlarven.

Das Bild auf dem Monitor wird von einem Elektronenstrahl erzeugt, der über den gesamten Schirm flitzt und dabei die Phosphorpartikel zum Leuchten bringt. Je höher die Auflösung und die Bildwiederholfrequenz, desto schneller muß der Elektronenstrahl dabei bewegt werden. Die Videobandbreite des Monitors gibt an, bis zu welcher Geschwindigkeit (Pixelfrequenz) der Monitor seiner Aufgabe noch korrekt nachkommen kann. Für die Steuerung des Strahls und den Rücksprung auf den Bildschirmanfang muß man vom Idealwert nochmals 30 Prozent abziehen. Daraus ergibt sich folgende einfache Formel: AUFLÖSUNG x BILDWIEDERHOLFREQUENZ x 0,7 = ERFORDERLICHE VIDEOBANDBREITE.

So muß ein Monitor für die Darstellung von 1600 mal 1200 Bildpunkten bei 75 Hz eine Videobandbreite von mindestens 100 MHz aufweisen (1600 x 1200 x 75 x 0,7).

Eine zweite leicht anzustellende Rechnung kann ebenso schnell Marketing-Träume auf den Boden der Realität zurückholen. Die maximale Auflösung ist bei Monitoren durch die Anzahl der Löcher in der Maske begrenzt. Eine kleinere Darstellung als ein Pixel, beziehungsweise ein Phosphor-Tripel (Rot, Grün, Blau), ist nicht möglich. Bei den in preiswerten Monitoren üblichen Lochmasken wird der Abstand zwischen den einzelnen Punkten in der Lochmaske diagonal von einem Tripel zum nächsten der gleichen Farbe gemessen. Dadurch ist der tatsächliche Abstand etwas geringer als der normalerweise auf dem Datenblatt des Monitors angegebene Punktabstand der Lochmaske. Die Differenz macht rund 0,02 mm aus. Bei einem angegebenen Punktabstand der Lochmaske von 0,26 mm beträgt der tatsächliche Abstand somit nur 0,24 mm.




Mit dem Testprogramm von Mitsubishi kommt man Schwachstellen von Monitoren schnell auf die Schliche.

## Die wichtigsten Monitor-Begriffe

**Bildwiederholfrequenz**
Diese Zahl gibt an, wie oft das Bild pro Sekunde auf dem Monitor aufgebaut wird. Bei 85 Hz wirkt das dargestellte Bild absolut stabil.

**BNC-Stecker**
Eine weitere Art, um den Monitor mit dem PC zu verbinden. Hier besitzt das Monitorkabel auf der einen Seite fünf BNC-Stecker. Davon sind drei für die Primärfarben Blau, Rot und Grün und zwei Stecker für die vertikale und horizontale Synchronisation vorgesehen.

**Degauss**
Englisch für Entmagnetisierung. Da sich Monitore mit der Zeit magnetisch aufladen, wodurch das Bild schlechter wird, besitzen viele Geräte eine Funktion zum Entmagnetisieren. Dies wird normalerweise automatisch beim Einschalten durchgeführt.

**D-Sub-Stecker**
Der herkömmliche Monitorstecker. Hier gibt es nur je einen Stecker auf beiden Seiten des Monitorkabels.

**Konvergenz**
Die Konvergenz gibt an, wie die Elektronenstrahlröhren bei der Erzeugung der Primärfarben exakt zusammenarbeiten. Um beispielsweise einen dünnen weißen Strich darzustellen, müssen alle drei Strahlen genau übereinander liegen. Stimmt die Konvergenz nicht, erkennt man einen leichten Schatten neben dem Strich, und der Gesamteindruck des Bildes wirkt verschwommen.

**Konvergenzlupe**
Meßgerät zur Überprüfung der Konvergenz. Die Lupe zerlegt mit einem Prisma die weißen Linien eines Testbildes in die drei Primärfarben. Damit läßt sich deutlich erkennen, ob die einzelnen Linien der Primärfarben genau übereinander liegen.

**Moiré-Effekt**
Viele Monitore haben Schwierigkeiten mit der Darstellung von vielen feinen senkrechten oder waagrechten Linien. Das Resultat ist eine Schlierenbildung, wie man sie auch von Fernsehmoderatoren kennt, die Sakkos mit feinen Mustern tragen.

**OSD**
On-screen-Display. Über die Menüs lassen sich die verschiedenen Parameter direkt auf dem Bildschirm einstellen.

**TFT**
Die Abkürzung TFT steht für »Thin Film Transistor« und bezeichnet die Technik, mit der moderne Flachbildschirme gebaut werden.

**Pump-Effekt**
Von Pumpen spricht man, wenn die Bildgröße des Monitors bei einem Wechsel von Hell auf Dunkel nicht stabil bleibt. Schlechte Monitore stauchen das Bild dabei kurzzeitig, was besonders bei häufigen Taskwechseln unter Windows unangenehm auffällt.

**Weiß-Darstellung**
Bei der Darstellung einer weißen Fläche über den gesamten Bildschirm werden Farbverfälschungen besonders deutlich.

Nimmt man also einen 17-Zöller mit 0,26 mm Lochmaske, müßte dieser bei 1600 Pixel in der Breite eine sichtbare Darstellung von 384 mm aufweisen (1600 x 0,24 mm). Doch selbst die besten Monitore liegen deutlich unter dieser Breite. Dazu kommt noch, daß auch die besten Monitore keinen Elektronenstrahl besitzen, der wirklich immer genau ein Pixel zum Leuchten bringen kann. Statt dessen bestreicht der Strahl daneben liegende Pixel immer etwas mit, was die maximal mögliche Darstellung noch weiter heruntersetzt.

### Sinnvolle Einstellungen

Um auf dem Monitor eine augenschonende Bildwiedergabe zu erreichen, ist freiwillige Selbstkontrolle angesagt. Wie die oben angeführten Rechnungen zeigen, ist es auf keinen Fall sinnvoll, einen 17-Zoll-Monitor mit 1600 mal 1200 Bildpunkten Auflösung zu betreiben. Bis 1024 mal 768 Pixel haben die meisten Geräte keine großen Probleme und sollten dabei auch noch Bildwiederholfrequenzen zwischen 75 und 85 Hz klaglos verkraften. Bei Geräten mit 19-Zoll-Bildschirmdiagonale liegt die sinnvolle Windows-Auflösung bei 1280 bei 1024 Bildpunkten. Wie hoch die Bildwiederholfrequenz eingestellt werden muß, ist von Mensch zu Mensch leicht verschieden. Durch einen einfachen Trick können Sie ihre persönliche Einstellung leicht selbst finden. Stellen Sie dafür einen möglichst hellen Hintergrund auf dem Monitor ein (etwa ein leeres Word-Dokument) und fixieren Sie mit den Augen einen Punkt neben dem Monitor. Solange Sie ein leichtes Zittern des Bildes bemerken, ist die Bildwiederholfrequenz zu niedrig eingestellt. Es bringt nichts, die Bildwiederholfrequenz so hoch wie möglich einzustellen. Die Wiedergabe wird dadurch nicht besser für die Augen, und die Darstellung verschlechtert sich sogar, je dichter Sie an die Grenzen von Monitor und Grafikkarte kommen. **(tk)**

## SO HABEN WIR GETESTET

Für den Test wurden die Monitore an eine Matrox Millennium mit G200-Chip gehängt. Die verschiedenen Tests wurden mit einem Testprogramm von Mitsubishi durchgeführt. Die 17-Zöller mußten die Tests in einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten mit 16,7 Millionen Farben durchlaufen. Die Bildwiederholfrequenz stand dabei auf augenschonenden 85 Hz. Die Geräte mit 19 Zoll Bildschirmdiagonale hatten die Tests mit einer Auflösung von 1280 mal 1024 zu durchlaufen. Auch hier standen 85 Hz Bildwiederholfrequenz auf dem Programm.

### Ergonomie
Bei der Beurteilung der Ergonomie standen die Bedienbarkeit und der Aufbau des On-screen-Displays (OSD) im Vordergrund. Dabei wurde beurteilt, ob sich alle Funktionen leicht erreichen ließen und ob das OSD in deutsch vorlag. Insgesamt konnten in diesem Bereich 100 Punkte erreicht werden. Die Punktzahl ging dann mit 15% Anteil in die Gesamtwertung ein.

### Ausstattung
Zu den Ausstattungsmerkmalen zählen neben den OSD-Funktionen auch Anschlußmöglichkeiten, Qualität der verwendeten Schalter und nicht zuletzt die Dokumentation und der Treiber-Support. Auch in diesem Bereich konnte es ein Testkandidat es auf 100 Punkte bringen, die mit 15% in die Gesamtwertung eingingen.

### Leistung
Die Leistung, sprich die Bildwiedergabe, ist das A und O bei einem Monitor. Was hilft schon das schönste OSD, wenn das Bild schlecht ist. Besonderen Wert haben wir bei den Tests auf die Konvergenz und das Pump-Verhalten gelegt. Dazu haben wir die Monitore an mehreren Stellen des Bildschirms mit einer Konvergenz-Lupe überprüft und verschiedenartige Hell-Dunkel-Tests laufen lassen. Die erreichte Punktzahl (maximal 100) ging mit 70% in die Gesamtwertung ein.

## CTX 1792SE (17 Zoll)




**ERGONOMIE**
Über einen Mangel an Tasten kann beim 17-Zöller von CTX wahrlich keiner klagen. Ganze acht Stück davon sind auf der Vorderseite des Monitors untergebracht und für die Steuerung des OSD zuständig.

**AUSSTATTUNG**
In der Ausstattungsliste des CTX 1792SE klaffen deutliche Lücken. So findet man weder eine Treiberdiskette für die Kontaktaufnahme mit Windows noch einen BNC-Anschluß für einen zweiten Rechner. Was den Hersteller dazu getrieben hat, das Handbuch in Form einer auseinanderfaltbaren Karte zu gestalten, wird wohl ein ewiges Rätsel bleiben.

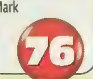
**LEISTUNG**
Beim Test der Bildwiedergabe mit der Weiß-Darstellung zierten recht deutliche Farbverfälschungen alle vier Ecken des Monitors. Zwar konnte die Geometrie des CTX voll überzeugen, doch ein leichtes Moiré war ihm nicht auszutreiben. Dafür sind auch kleine Texte gut lesbar, und das Pumpen bei Helligkeitswechseln ist ziemlich unbedeutend.

**FAZIT:** Der CTX ist ein Sparmodell mit Leistungen, die von den Spitzenreitern des Tests ein ganzes Stück entfernt liegen.

- \+ Gute Geometrie
- − Schwache Bildwiedergabe
- − Zu umständlich zu bedienen

**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 60 |
| Ausstattung | 70 |
| Leistung | 80 |
| Ca.-Preis: | 580 Mark |



Gesamtwertung: 76

## Iiyama Vision Master 400 (17 Zoll)



**ERGONOMIE**
Die Steuerung des On-screen-Displays (OSD) wird beim Iiyama-Monitor über drei Tasten durchgeführt. Leider ist auch das Menü selbst in drei Bereiche gegliedert, was das Feintuning recht umständlich gestaltet.

**AUSSTATTUNG**
Neben einem sehr guten deutschen Handbuch hat man bei Iiyama auch an eine Treiberdiskette für Windows gedacht. Dazu gibt es einen Ein/Aus-Schalter auf der Vorderseite und die Möglichkeit, zwei Rechner an den Monitor anzuschließen.

**LEISTUNG**
Die Weiß-Darstellung des Iiyama ist makellos, und auch die Lesbarkeit von kleinen Texten ist bis in die Ecken problemlos möglich. Das leichte Moiré kann dank der Einstellmöglichkeiten leicht ausgeglichen werden. Auch die sehr geringe Konvergenz-Abweichung in der oberen linken Ecke des Test-Geräts ließ sich mit Bordmitteln justieren. Ein Pumpen bei Helligkeitswechsel war nicht feststellbar und die Geometrie fast perfekt.

**FAZIT:** Der Vision Master von Iiyama bietet für einen angemessenen Preis alles, was man sich von einem 17-Zöller nur wünschen kann. Nur das OSD ist etwas nervig zu bedienen.

- \+ Sehr gute Bildwiedergabe
- \+ Reichhaltige Einstellmöglichkeiten
- − Umständliches OSD

**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 50 |
| Ausstattung | 100 |
| Leistung | 100 |
| Ca.-Preis: | 850 Mark |

Gesamtwertung: 89

## LG Electronics Studioworks 795SC (17 Zoll)

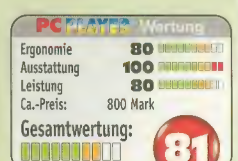
**ERGONOMIE**
Mit seinem OSD zeigt LG, wie man es richtig macht. So bekommt man beim Studio Works nicht nur vier Tasten geboten, sondern hat auch noch zwei separate Regler für Helligkeit und Kontrast.

**AUSSTATTUNG**
Das Handbuch zum LG-Monitor ist sehr übersichtlich und zeigt auch Bildausschnitte der OSD-Menüs. Für die Stromversorgung legt LG ein Kabel bei, mit dem sich der Monitor direkt an die Stromversorgung des PC anschließen läßt. Einen BNC-Anschluß sucht man vergebens, und der Ein/Aus-Schalter ist auf der Rückseite.

**LEISTUNG**
Die Weiß-Darstellung des LG-Monitors ist sehr gut. Das vorhandene leichte Moiré läßt sich mit Bordmitteln ausgleichen. Die Lesbarkeit und die Geometrie erreichen zwar keine absoluten Spitzenwerte, sind jedoch durchaus akzeptabel. Störend fällt beim LG allerdings das deutliche Pumpen auf, wenn schnell zwischen hellen und dunklen Bildern gewechselt wird.

**FAZIT:** Das komfortable OSD mit extra Tasten für Helligkeit und Kontrast kann über die Schwächen bei der Bildwiedergabe nicht ganz hinwegtäuschen.

- \+ Extra Regler für Helligkeit und Kontrast
- − Deutliches Pumpen



**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 80 |
| Ausstattung | 100 |
| Leistung | 80 |
| Ca.-Preis: | 800 Mark |

Gesamtwertung: 81

## Macom S96 (17 Zoll)



### ERGONOMIE

Das One-touch-System für die Steuerung des OSD von Macom überzeugt: Mit dem Daumen aktivieren Sie die OSD-Funktionen, und mit dem Rädchen an der Unterseite des Monitors werden die Einstellungen vorgenommen.

### AUSSTATTUNG

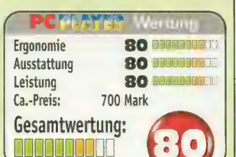
Auf eine Windows-Treiberdiskette hofft man beim Macom vergeblich. Dafür gibt es einen Ein/Aus-Schalter auf der Rückseite und einen Power-down-Schalter auf der Vorderseite. Letzterer ist allerdings so klein geraten, daß Sie schon Ihren Fingernagel für die Bedienung hernehmen müssen.

### LEISTUNG

Der Macom hat bei der Weiß-Darstellung mit einem recht deutlichen Schatten in der oberen rechten Ecke zu kämpfen. Auch das geringe Moiré läßt sich mit Bordmitteln ebensowenig ganz ausgleichen wie die kleinen Konvergenz-Fehler. Dafür ist die Lesbarkeit durchaus zufriedenstellend. Mit kleinen Schwächen in der Geometrie muß man allerdings rechnen.

**FAZIT:** Die Leistung des Macom läßt etwas zu wünschen übrig. Das trefflich zu bedienende OSD kann dagegen, von der zweiten Ebene einmal abgesehen, überzeugen.

- ⊕ Sehr komfortable OSD-Steuerung
- ⊖ Schwächen bei der Bildwiedergabe
- ⊖ Unfunktioneller Power-down-Schalter



**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 80 |
| Ausstattung | 80 |
| Leistung | 80 |
| Ca.-Preis: | 700 Mark |

Gesamtwertung: 80

## MAG XJ717 (17 Zoll)



### ERGONOMIE

Auf Tasten für die Steuerung des OSD verzichtet MAG bei seinem Monitor völlig. Statt dessen gibt es ein großes Rad, das gleichzeitig als Taster ausgelegt ist. Das ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des MAG könnte noch eine Aufrüstung vertragen. Zwar gibt es einen Ein/Aus-Schalter, die Suche nach einem BNC-Anschluß für einen zweiten Rechner oder auch nur nach einer Treiberdiskette verläuft leider vergeblich. Dafür gibt es ein deutsches Handbuch, das kurz und knapp alles Wissenswerte über den Monitor enthält.

### LEISTUNG

In der unteren Bildschirmhälfte hat der MAG-Monitor kleine Schwierigkeiten mit der Konvergenz. Auch die Weiß-Darstellung ist durch Schatten etwas getrübt. Die Lesbarkeit von kleinen Texten in den Ecken ist zwar nicht überragend, geht aber in Ordnung. Durch den Signalverlust bei Verwendung von Voodoo-Karten wird es allerdings kritisch. Zudem leidet der Monitor unter deutlichem Pumpen bei Helligkeitswechseln.

**FAZIT:** Der MAG XJ717 bietet zwar eine pfiffige Steuerung des OSD, doch dafür muß man leider Abstriche in der Leistung machen.

- ⊕ Gelungene OSD-Steuerung
- ⊖ Deutliches Pumpen

**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 90 |
| Ausstattung | 90 |
| Leistung | 70 |
| Ca.-Preis: | 850 Mark |

Gesamtwertung: 75

## Miro VS 1770 T (17 Zoll)



### ERGONOMIE

Mit vier Tasten rückt man dem OSD des Miro-Monitors zu Leibe. Darüber lassen sich die wichtigsten Einstellungen für ein optimales Bild leicht erreichen. Englischkenntnisse sind allerdings Vorausetzung.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des VS 1770 T von Miro ist eher karg. So wurde auf eine Treiberdiskette verzichtet, was Handarbeit bei der Windows-Installation bedeutet. Der Anschluß eines zweiten Rechners ist wegen der fehlenden BNC-Anschlüsse auch nicht möglich.

### LEISTUNG

Bis auf einen ganz leichten Schatten am rechten Bildschirmrand kommt der Miro-Monitor mit der Darstellung von weißen Flächen gut zurecht. Die Konvergenz hat mit der Grundfarbe Blau leider etwas Probleme, und auch die Moiré-Effekte bei der Darstellung von feinen Linien sind weder zu übersehen, noch auszugleichen. Die Geometrie ist zwar ganz okay, doch pumpt der Miro deutlich, wenn Helligkeitswechsel angesagt sind.

**FAZIT:** Die nur 70 kHz Horizontalfrequenz schlagen sich beim Miro deutlich nieder.

- ⊕ Sehr gut steuerbares OSD
- ⊖ Ausstattung zu gering
- ⊖ Leistung nicht überzeugend

**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 100 |
| Ausstattung | 70 |
| Leistung | 70 |
| Ca.-Preis: | 800 Mark |

Gesamtwertung: 72

Hardware

## Peacock Ergovision 17 A (17 Zoll)

PC PLAYER 12/98 Testsieger



**ERGONOMIE**
Das mit vier Tasten zu steuerende OSD (siehe auch Lexikon S. 275) des Peacock ist vorbildlich. Sämtliche Funktionen werden mit Icons und Texten erklärt und lassen sich direkt im Hauptmenü erreichen.

**AUSSTATTUNG**
Auch Peacock spart sich die paar Pfennige für eine Windows-Treiberdiskette. Dafür gibt es sowohl D-Sub als auch BNC-Anschlüsse für den Anschluß eines zweiten Monitors. Leider sind die Bedienelemente des Ergovision etwas wackelig ausgefallen, und dem deutschen Handbuch hätte ein etwas größerer Umfang nicht geschadet.

**LEISTUNG**
Die Leistung des Peacock kann voll überzeugen. Der Monitor bietet nicht nur eine sehr gute Weiß-Darstellung, sondern läßt sich auch bei der Darstellung von dünnen Linien nicht zu nervigen Moiré-Effekten verleiten. Die Konvergenz ist auf allen Bildschirmbereichen einwandfrei. Ebenso vorbildlich ist die Stabilität: Pumpen kennt der Peacock nicht.

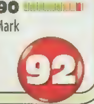
**FAZIT:** Der Peacock kann von der Leistung her voll überzeugen. Allerdings läßt die Verarbeitung der Tasten etwas zu wünschen übrig.

- (+) Sehr gute Leistung
- (−) Wackelige Tasten

PC PLAYER Wertung

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 100 |
| Ausstattung | 100 |
| Leistung | 90 |
| Ca.-Preis: | 800 Mark |

Gesamtwertung:




## CTX VL 950T (19 Zoll)

PC PLAYER 12/98 Testsieger



**ERGONOMIE**
Gab sich der kleine Bruder des CTX 19-Zöllers noch mit acht Tasten zufrieden, sind es beim VL 950T ganze neun. Hinzugekommen ist erfreulicherweise ein Degauss-Button für die Entmagnetisierung.

**AUSSTATTUNG**
Die Treiberdiskette für Windows sucht man beim CTX vergeblich. Dafür läßt das vorbildliche Handbuch keinerlei Wünsche offen. Auf einen BNC-Anschluß muß man allerdings verzichten.

**LEISTUNG**
Die Leistungen des CTX-Monitors sind beeindruckend. Der VL 950 T bietet eine absolut saubere Bildwiedergabe und verfügt über perfekte Konvergenzeigenschaften. Schlechte Lesbarkeit kennt das Modell ebensowenig wie das nervige Pumpen bei der Umschaltung von Schwarz auf Weiß. Einzig und allein das Moiré mußte dem Testgerät mit Bordmitteln ausgetrieben werden, was aber ohne Probleme möglich war.

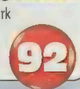
**FAZIT:** Mit dem 19-Zöller von CTX kann man sich wirklich anfreunden. Die hervorragenden Leistungen bei der Bilddarstellung machen den Button-Overkill mehr als wett.

- (+) Beste Bildwiedergabe
- (+) Super Stabilität
- (−) Zu viele Knöpfe

PC PLAYER Wertung

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 60 |
| Ausstattung | 90 |
| Leistung | 100 |
| Ca.-Preis: | 1000 Mark |

Gesamtwertung:




## Highscreen MS 19P (19 Zoll)

**ERGONOMIE**
Beim OSD hat Vobis an der falschen Stelle gespart. So bekommt man zu den einzelnen Icons keinen erklärenden Text geboten. Das ist bei der Vielzahl von Einstellmöglichkeiten äußerst unkomfortabel, da man oft auf reines Ausprobieren angewiesen ist, um herauszubekommen, was die Icons bedeuten.

**AUSSTATTUNG**
Das übersichtlich aufgebaute Handbuch verdient durchaus Lob, was man von der fehlenden Windows-Treiberdiskette nicht behaupten kann. Zwar bekommt man einen Ein/Aus-Schalter geboten, muß aber dafür auf einen BNC-Anschluß verzichten.

**LEISTUNG**
Bei der Wiedergabe der weißen Fläche hatte der Vobis-Monitor nur unbedeutende Probleme, und auch die Geometrie konnte voll überzeugen. Viel weniger Freude machte hingegen die unzureichende Lesbarkeit von kleinen Schriften und der ausgeprägte Hang zum Pumpen. Hinzu kam beim Testgerät noch ein deutliches Moiré, das sich mit Bordmitteln leider nicht beheben ließ.

**FAZIT:** Der Vobis überzeugt weder in der Handhabung, noch von der Bildstabilität.

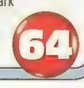
- (+) Gute Bildwiedergabe
- (−) Sehr ausgeprägtes Pumpen
- (−) Unkomfortabel zu bedienen

PC PLAYER Wertung

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 40 |
| Ausstattung | 40 |
| Leistung | 70 |
| Ca.-Preis: | 1000 Mark |

Gesamtwertung:





## Iiyama Vision Master 450 (19 Zoll)



### ERGONOMIE

Wie schon beim 17-Zoll Modell leidet auch der 19-Zöller von Iiyama unter dem mehrstufigen OSD, das sich über die vier Tasten nur sehr umständlich bedienen läßt und nur in Englisch erscheint.

### AUSSTATTUNG

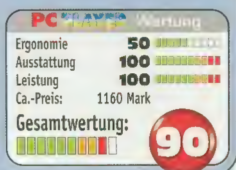
Die Ausstattung des Vision Master 450 glänzt durch eine beigelegte Treiberdiskette für Windows, einen Ein/Aus-Schalter und den BNC-Anschluß für einen zweiten Rechner. Dafür ist das Handbuch recht knapp ausgefallen und enthält nur in aller Kürze die wichtigsten Informationen.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung ist beim Iiyama über alle Zweifel erhaben. Ebenso erfreulich ist die sehr gute Lesbarkeit. Ein leichtes Moiré war mit den vorhandenen Bordmitteln schnell zu beheben. Auch mit der Konvergenz gab es keinerlei Schwierigkeiten: Die Wiedergabe von feinen weißen Linien ergab keine Schatten auf dem Bildschirm.

**FAZIT:** Von dem umständlichen OSD einmal abgesehen, macht der Iiyama einen sehr guten Eindruck. Was die Leistung betrifft, ist der Vision Master 450 ganz vorne dabei.

+ Hervorragende Bildwiedergabe
+ Sehr gute Lesbarkeit
− Nerviges OSD




## LG Electronics Studioworks 99T (19 Zoll)

### ERGONOMIE

Wie schon beim 17-Zöller aus gleichem Hause überzeugt auch der Bedienungskomfort des 19-Zoll-Modells. Fast alle Funktionen sind auf Anhieb anwählbar, ohne sich durch verschiedene Menüs hangeln zu müssen.

### AUSSTATTUNG

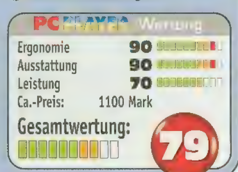
Die Ausstattung des 99T läßt kaum Wünsche offen. Man bekommt nicht nur die Möglichkeit, einen zweiten Rechner an den Monitor zu hängen, sondern darf sich auch über ein sehr übersichtliches deutsches Handbuch freuen. Auch die Treiberdiskette für Windows beizulegen, war für LG nicht zuviel Aufwand.

### LEISTUNG

Bis auf kaum erkennbare Farbverfälschungen in der oberen und unteren linken Ecke war an der Weiß-Darstellung nichts auszusetzen. Auch über die Konvergenz des 99T läßt sich nichts Schlechtes sagen. Nur bei der Lesbarkeit hat der Monitor im unteren Bildschirmbereich deutliche Schwächen. Zudem ließen sich die Moiré-Effekte nicht gänzlich ausbügeln, und bei Helligkeitswechseln pumpte der LG 99T recht deutlich.

**FAZIT:** Der 99T von LG erfreut durch eine reichhaltige Ausstattung und ein komfortables OSD. Leider kann die Bildwiedergabe nicht mit der Konkurrenz mithalten.

+ Gute Ausstattung
− Schlechte Bildwiedergabe




## Macom N95S (19 Zoll)

### ERGONOMIE

Der 19-Zöller von Macom erfreut durch ein schickes OSD, das sich über fünf Tasten bedienen läßt. Hier gibt es pfiffigere Lösungen, aber die Bedienung ist dennoch sehr benutzerfreundlich.

### AUSSTATTUNG

Bei der Ausstattung hat Macom deutliche Zurückhaltung walten lassen. Zwar gibt es ein dünnes deutsches Handbuch, doch nach Annehmlichkeiten wie einer Treiberdiskette oder einer Möglichkeit, einen zweiten Rechner anzuschließen, sucht man hier vergebens.

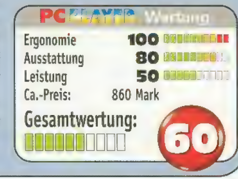
### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung des Macom-Monitors gleicht einem Totalausfall: Schatten und Farbverfälschungen an allen Ecken und Enden. Dazu passend kann von Stabilität keine Rede sein. Kurz: Der Monitor pumpt sehr auffällig.

Zu schlechter Letzt litt das Testgerät auch noch unter deutlichem Moiré, das sich trotz vertikaler und horizontaler Moiré-Unterdrückung nicht ganz korrigieren ließ.

**FAZIT:** Der Macom ist nur für Menschen mit sehr widerstandsfähigen Augen zu gebrauchen. Normalbürgern bereitet der Monitor Kopfschmerzen.

+ Schickes OSD
− Ausgeprägtes Pumpen
− Indiskutable Bildwiedergabe



## Miro D 1995 FE (19 Zoll)



### ERGONOMIE

Miro setzt auch hier auf großes Rad für die Steuerung des OSD. Das ist auch kein Wunder, war doch MAG lange Zeit der Hauptlieferant für Miro-Monitore. Leider ist das Bedienfeld beim Testgerät ziemlich wackelig. Dafür gibt es Einstellmöglichkeiten für Farbtemperatur und Moiré in beiden Ebenen.

### AUSSTATTUNG

Die Ausstattung des Miro-Monitors ist erfreulich komplett: Neben einem sehr übersichtlichen deutschen Handbuch gibt es einen Ein/Aus-Schalter und einen BNC-Anschluß. Eine Treiberdiskette liegt leider nicht bei.

### LEISTUNG

Die Weiß-Darstellung gelingt dem Miro-Monitor sehr gut. Leichte Schwierigkeiten treten allerdings bei der Konvergenz auf. Doch diese sind nicht gravierend. Der recht deutliche Pumpeffekt ist da schon wesentlich störender. Dafür wird man wiederum durch sehr gute Lesbarkeit und eine exzellenten Geometrie etwas entschädigt.

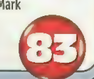
**FAZIT:** Der Miro-Monitor bietet mit seinen teilweise sehr guten und dann wieder höchstens befriedigenden Leistungen ein durchwachsenes Bild.

- ⊕ Sehr gute Geometrie und Weiß-Darstellung
- ⊖ Deutliches Pumpen

**PC PLAYER Wertung**

| | |
|---|---|
| Ergonomie | 70 |
| Ausstattung | 80 |
| Leistung | 90 |
| Ca.-Preis: | 1060 Mark |

**Gesamtwertung:**




## KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Nur selten überraschten mich Testergebnisse so wie diese. Obwohl wir ausschließlich sehr preiswerte Monitore zum Test geladen hatten – die Preisgrenze lag bei einem Straßenpreis von 800 Mark für die 17-Zöller und 1000 Mark für die 19-Zöller – präsentierten sich die Kandidaten zum größten Teil im besten Licht. Wo ich spartanische Ausstattungen und Leistungen erwartete, boten viele der getesteten Geräte eine wirklich überzeugende Vorstellung. Von Ausnahmen abgesehen sind überraschend viele Monitore durchaus zu empfehlen. Welcher für mich der beste ist, steht allerdings fest. Der CTX VL 950 T ist durch seine sehr guten Leistungen in puncto Bildschärfe und Bildwiedergabe mein Favorit. Warum nicht der 17-Zöller von Peacock, der schließlich Bester in seiner Klasse geworden ist? Ganz einfach: Bildschirmdiagonale ist einfach durch nichts zu ersetzen. Außer natürlich durch mehr Bildschirmdiagonale. Und deshalb ist der 19-Zöller von CTX mein Fall.

| Hersteller | Typ | Zoll | Horizontalfrequenz | Preis | OSD | Funktionsumfang | Ausstattung | Weiß-Darstellung | Lesbarkeit | Konvergenz | Geometrie | Stabilität | Ergonomie (15%) | Ausstattung (15%) | Leistung (70%) | Wertung | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Peacock | Ergovision 17 A<br>40,6 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,27 mm | 17 | 95 kHz | 800 Mark | 100 | 100 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 95 | 90 | 92 | PC Testsieger |
| Iiyama | Vision Master 400<br>41cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 17 | 96 kHz | 850 Mark | 50 | 100 | 90 | 100 | 100 | 90 | 90 | 100 | 50 | 95 | 96 | 89 | |
| LG Electronics | Studioworks 795 SC<br>40,6 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 17 | 100 kHz | 800 Mark | 80 | 100 | 90 | 100 | 80 | 80 | 80 | 50 | 80 | 95 | 78 | 81 | |
| Macom | S96<br>41 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 17 | 96 kHz | 700 Mark | 80 | 80 | 80 | 70 | 70 | 70 | 80 | 90 | 80 | 80 | 80 | 80 | |
| CTX | 1792 SE<br>40 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 17 | 92 kHz | 580 Mark | 60 | 70 | 60 | 60 | 80 | 90 | 90 | 90 | 60 | 65 | 82 | 76 | PC Preis-Tip |
| MAG | XJ 717<br>41 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 17 | 85 kHz | 850 Mark | 90 | 100 | 70 | 80 | 60 | 70 | 80 | 60 | 90 | 85 | 70 | 75 | |
| Miro | VS 1770 T<br>41 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,25 mm | 17 | 70 kHz | 800 Mark | 100 | 70 | 60 | 80 | 70 | 70 | 70 | 50 | 100 | 65 | 68 | 72 | |
| CTX | VL 950T<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 19 | 95 kHz | 1000 Mark | 60 | 90 | 80 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 60 | 85 | 100 | 92 | PC Testsieger |
| Iiyama | Vision Master 450<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 19 | 102 kHz | 1160 Mark | 50 | 100 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | 90 | 50 | 95 | 98 | 90 | |
| Miro | D 1995 FE<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,25 mm | 19 | 95 kHz | 1060 Mark | 70 | 90 | 80 | 100 | 90 | 80 | 100 | 60 | 70 | 85 | 86 | 83 | |
| LG Electronics | Studioworks 99T<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 19 | 96 kHz | 1100 Mark | 90 | 90 | 90 | 90 | 50 | 90 | 90 | 50 | 90 | 90 | 74 | 79 | |
| Highscreen | MS 19 P<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 19 | 95 kHz | 1000 Mark | 40 | 80 | 60 | 90 | 40 | 80 | 90 | 40 | 40 | 70 | 68 | 64 | |
| Macom | N95S<br>45 cm sichtbar<br>TCO 95 Dot Pitch 0,26 mm | 19 | 95kHz | 860 Mark | 100 | 90 | 60 | 10 | 50 | 70 | 70 | 40 | 100 | 75 | 48 | 60 | |

Hardware-Tests

# Joystick/Gamepad/Lenkrad



## F-22 Twister

- Joystick
- Hersteller: Fanatec
- Circa-Preis: 70 Mark

Quasi der große Bruder des Fanatec »Hellfire« (Test in PCP 10/98) ist der »F-22 Twister«. Nur Kleinigkeiten unterscheiden ihn von seinem Verwandten: der Schubregler und der wie bei den Microsoft »Sidewinder«-Knüppeln drehbare Griff. Außerdem enthält die Schachtel den »Game Commander«, eine leistungsstarke Programmiersoftware. Vom Design her ähnelt der Twister unübersehbar der »F-16«-Reihe von CH Products. Daher liegt der Stick sehr gut in der Hand, alle vier Knöpfe sowie den Coolie-Hat erreichen Sie bequem mit einer Hand. An der Basis links haben die Designer einen Gashebel angebracht, der sich halbwegs präzise kontrollieren läßt.

Leider hat der Hersteller auch die Unarten des Hellfires übernommen: So drückt sich der Vier-Wege-Schalter wackelig, das Anschlußkabel gerät sehr kurz, und der vorn unten am Hebel angebrachte Knopf ist oben und unten abgeschrägt. Dadurch rutscht der kleine Finger gern ab. Ansonsten aber erhalten Sie ein ordentliches Gerät für wenig Geld. (mash)

**PC PLAYER Fazit**

Im Prinzip gilt das gleiche Fazit wie für den kleinen Bruder Hellfire. Von der Ergonomie her gefällt der Knüppel gut, die Verarbeitung trübt das Gesamtbild ein wenig. Trotz des beim Vorbild von CH fehlenden Ruders kommt der Twister daher nicht an die F-16-Reihe heran, stellt aber eine preisgünstige Alternative dar.

**PC PLAYER Wertung**

Gesamtwertung:






## Eezee Pad

- Gamepad
- Hersteller: Fanatec
- Circa-Preis: 30 Mark

Aus dem Hause Fanatec kommt ein Acht-Knopf-Gamepad, das natürlich auch ein Steuerkreuz besitzt. In diesen Vier-Wege-Schalter können Sie einen Mini-Stick aus Metall einschrauben, dessen Nutzen aber eher gering ist. Unter dem Gerät befinden sich drei Saugnäpfe, die man ebenfalls kaum braucht, denn wer hält schon sein Gamepad nicht in der Hand? Gott sei Dank lassen sie sich aber problemlos entfernen.

Dafür haben die Designer die Schalter schlecht positioniert, denn sie sitzen, wie auch das Steuerkreuz, zu nahe am Rand. Dadurch liegen die Kuppen beider Daumen viel zu weit in der Mitte des Geräts, und Sie steuern mit den Gelenken. Das Vorderteil mit den (vorderen) Knöpfen für die Zeigefinger geriet vom Winkel her zu spitz, weswegen Sie Ihre Finger sehr weit abspreizen müssen und so ziemlich schnell ermüden. Zumindest haben die Buttons einen vernünftigen Druckpunkt, und der Vier-Wege-Schalter läßt sich ebenfalls ordentlich bedienen. Er arbeitet zwar nicht hundertprozentig exakt, ragt aber in dieser Preisklasse deutlich heraus. Gleiches gilt für die Fertigungsqualität. (mash)

**PC PLAYER Fazit**

Das Eezee Pad bietet für seinen niedrigen Preis eine akzeptable Verarbeitung. Die ungünstige Ergonomie im Verein mit den nutzlosen Saugnäpfen und dem kaum sinnvolleren Mini-Stick macht das Gerät dennoch nicht empfehlenswert. Daher muß unsere Note unter dem Durchschnitt bleiben.

**PC PLAYER Wertung**

Gesamtwertung:







## R4 Force Wheel

- Force-Feedback-Lenkrad
- Hersteller: Saitek
- Circa-Preis: 400 Mark

Die massive Konstruktion benötigt viel Platz vor Ihrem Monitor; dafür läßt sie sich aber auch bombensicher befestigen. Das Rad ist nicht ganz rund, sondern leicht elliptisch geformt und liegt dadurch sehr ergonomisch in den Händen. Zwei Funktionstasten in Daumennähe, zwei Klapphebel hinter dem Rad und ein Schalthebel zur Rechten komplettieren die Ausstattung. Für teuer Geld hat sich Saitek Original-Microsoft-Technologie besorgt. Die Force-Feedback-Effekte entsprechen daher eins zu eins dem Vorbild (siehe PC Player 11/98). Außerdem gibt es keine Hardwarerkennungsprobleme, die bei den nicht von Microsoft versorgten Konkurrenten komischerweise häufiger auftreten.

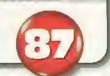
Die dazugehörigen Gas- und Bremspedale lassen sich je nach Wunsch in verschiedenen Härtegraden einstellen; ein passender Imbus-Schlüssel hierzu wird sogar lobenswerterweise mitgeliefert. Der Lenkeinschlag ist exakt bemessen, da er auch bei maximaler Stellung kein Umgreifen erforderlich macht. Außerdem reagiert er sehr genau auf jede Kursänderung. Durch das gewichtige Erscheinungsbild hat man zudem fast den Eindruck eines richtigen Lenkrades. (uh)

**PC PLAYER Fazit**

Ein paar Knöpfe mehr könnten's sein; sonst aber zeigt das Saitek-Rad keinerlei Schwächen. Stabil, ergonomisch, feinfühlig, gute Betriebsanleitung, problemlose Installation. Unsere neue Referenz.

**PC PLAYER Wertung**

Gesamtwertung:



Keine Panik: PCs vernetzen



# Nie mehr allein

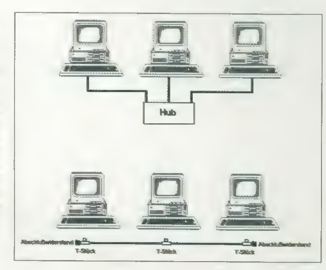
**Im Netzwerk machen viele Spiele doppelt soviel Spaß. Der Zusammenschluß von zwei oder mehr PCs zu einem LAN (Local Area Net) ist dabei weder schwer noch teuer, wenn Sie sich an diese Anleitung halten.**

Hardware

Es ist in erster Linie Microsoft zu verdanken, daß praktisch jedes aktuelle Spiel, bei dem es Sinn macht, mit Multiplayer-Funktionen für »Local Area Nets« (LANs) versehen wird. Zum einen steckt in jedem Windows eine recht ordentliche Netzwerkunterstützung, zum anderen hat DirectX die Spieleentwickler von der expliziten Programmierung der einschlägigen Funktionen weitgehend befreit. So ganz nebenbei erhält man durch die Vernetzung vorhandener PCs auch einige Zusatzfunktionen wie die Möglichkeit, auf Laufwerke, Verzeichnisse oder Drucker der übrigen Rechner zuzugreifen.

In diesem Beitrag lernen Sie, wie Sie ein einfaches Peer-to-Peer-Netzwerk (gleichberechtigte PCs, kein Server, keine Benutzerverwaltung) aufbauen, das es für das Spielen im Netz und für einfachere Büroanforderungen absolut tut. Die Kosten pro PC liegen dabei unter 100 Mark.

Übrigens muß ein gemäß der folgenden Anleitung für das Netzwerk konfigurierter PC nicht ständig mit den anderen verbunden sein. Auch ein gelegentlicher Spieleabend, bei dem jeder seinen entsprechend eingerichteten PC mitbringt, ist ohne weiteres möglich. Es müssen dann nur noch die Kabel angeschlossen werden. Die Netzwerkfunktionen stören den Standalone-Betrieb überhaupt nicht.




Die zwei gängigsten Verkabelungen für kleinere Netzwerke: Die Twisted-Pair-Variante (oben) benötigt einen Hub (Verteiler); die Backbone-Version (unten) ist kostengünstiger und verwendet in der Regel weniger Kabel.

## Die richtige Ausrüstung

Vor dem Einkauf der Netzwerk-Hardware müssen Sie sich Gedanken darüber machen, wie Sie die PCs miteinander verkabeln wollen. Für kleinere Netze eignen sich zwei verschiedene Methoden:

Die erste ist die klassische »Backbone«-Form. Hierbei gibt es eine einzige Netzwerkleitung, die sich vom ersten bis zum letzten PC durchzieht. An jedem Rechner zweigt ein T-förmiger Stecker zur Netzwerkkarte ab. Die beiden offenen Enden der Leitung werden mit einem 50-Ohm-Abschlußwiderstand terminiert (geschlossen). **Die Vorteile** dieser Lösung:

- Normalerweise weniger Kabel, da die Verbindung von einem PC zum nächsten auf dem kürzestmöglichen Weg erfolgt.
- Recht geringe Störanfälligkeit, da die für diese Verbindungsform erforderlichen Koax-Kabel über eine sehr gute Abschirmung verfügen.
- Geringste Kosten, da nur Kabel und Stecker gebraucht werden.

**Die Nachteile:**

- Löst sich in der Kette eine Steckverbindung, wird durch diese Unterbrechung gleich das gesamte Netz lahmgelegt.
- Das Koax-Kabel ist dick und unflexibel, die dazugehörigen BNC-Stecker sind ebenfalls recht klobig. Das Verlegen, vor allem durch Wände hindurch, ist dadurch schwieriger.

Die alternative Verkabelungsmethode ist sternförmig und erfordert zweiadrige Twisted-Pair-Kabel (ähnlich einem Telefonkabel). Von jedem PC führt eine Leitung zu einem zentralen Verteiler, dem »Hub«. Diese Methode hat ihre Vor- und Nachteile.

**Die Vorteile:**

- Das Netzwerk ist unempfindlich gegen das Lösen einzelner Verbindungen. Nur der betroffene Rechner verliert den Kontakt zum restlichen Netzwerk.
- Das verwendete Kabel (CAT5 mit RJ-45-Steckern) ist dünner und flexibler; läßt sich also leichter verlegen.
- Wer eine ganz professionelle Verkabelung möchte, kann das Kabel in der Wand verlegen und RJ-45-Einbaudosen mon-

tieren, an die der Rechner wie ein Telefon angeschlossen wird.

**Die Nachteile:**

- Diese Lösung ist teurer, obwohl das Twisted-Pair-Kabel selbst etwas billiger ist als Koax-Kabel. Es wird aber in jedem Fall ein Hub benötigt, der – je nach Anzahl der »Ports« (anschließbare Rechner) und Leistung von 120 bis über 1000 Mark kostet. Und das, obwohl in einem Hub keinerlei »Intelligenz« steckt, sondern nur eine Signalverteilung stattfindet.
- Vor allem nicht abgeschirmtes Twisted-Pair-Kabel ist recht empfindlich gegenüber Störstrahlungen und Magnetfeldern. Schon ein paar Stromkabel in seiner Nähe können die Leistung des Netzwerks beeinträchtigen.

Haben Sie sich für eine der beiden Verkabelungsformen entschieden, können Sie sich an den Einkauf der Hardware machen. Zunächst einmal brauchen Sie für jeden Rechner, der ins Netz soll, eine Netzwerkkarte, also deren mindestens zwei. Netzwerkkarten unterscheiden sich im wesentlichen in drei Punkten:

1. PCI- oder ISA-Ausführung. Wenn es Ihnen nicht um die 15 bis 20 Mark geht, die eine ISA-Netzwerkkarte billiger ist, sollten Sie auf jeden Fall zu einem PCI-Modell greifen. Es belastet (dank PCI-Busmastering) die CPU wesentlich weniger, die Konfiguration ist dank Plug-and-play in der Regel deutlich einfacher, zudem sind freie ISA-Slots auf modernen Motherboards ohnehin rar geworden.

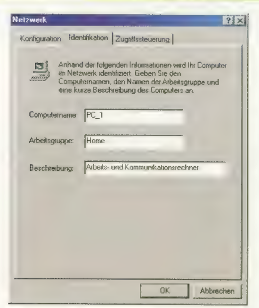
2. Anschlüsse. Je nachdem, welche Form der Verkabelung Sie verwenden wollen, muß natürlich entweder ein BNC-Anschluß (für Koax-Kabel) oder eine RJ-45-Buchse/Twisted Pair) auf der Karte vorhanden sein. Viele Netzwerkkarten bieten allerdings beides gleichzeitig.

3. Leistung. Es gibt zwei Klassen von PC-Netzwerkkarten. Die einfacheren (und bezahlbaren) erlauben einen Datendurchsatz von bis zu 10 MBit pro Sekunde (also etwas über 1 MByte/Sek.).

### DOS-Spiele im Netz

**Normalerweise problemlos klappt das Spielen alter DOS-Spiele im Netzwerk, zumindest dann, wenn das jeweilige Spiel unter Windows in der DOS-Box läuft. Denn dort sind Netzwerktreiber und -protokolle weiterhin aktiv. Allerdings übernimmt das DOS-Spiel die Kommunikation im Netz, weil es ja keine zentrale Instanz wie DirectX gibt. Und die meisten DOS-Spiele wollen entweder über das IPX/SPX-Protokoll oder über NETBIOS kommunizieren. Im ersten Fall muß, wie im Text unter Schritt zwei der Konfigurationsanleitung beschrieben, das IPX-Protokoll eingerichtet sein. Verlangt das Spiel NETBIOS, ist diese Erweiterung unter Umständen noch per Hand zu aktivieren: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf »Netzwerkumgebung« und wählen »Eigenschaften«. Ein Doppelklick auf den Eintrag Protokoll – Netzwerkkarte (etwa »IPX/SPX – NE2000 kompatibler Adapter«) gibt Ihnen Zugriff auf das Register »NetBIOS«, wo Sie die NETBIOS-Unterstützung aktivieren können, wenn das nicht schon der Fall ist.**

**Schwieriger ist es mit DOS-Spielen, die nur im reinen MS-DOS-Modus laufen. Hier müssen Sie ein speicherresidentes Programm für das IPX-Protokoll und eventuell ein zweites für NETBIOS in die AUTOEXEC.BAT einbauen. Den Namen des entsprechenden Programms und die erforderlichen Parameter finden Sie in der Dokumentation zur Netzwerkkarte.**




**Vor allem für die gemeinsame Nutzung von Verzeichnissen oder Druckern, aber auch für manche Spiele ist die Identifikation aller PCs im Netz wichtig. Jeder bekommt einen eigenen Computernamen, alle dieselbe Arbeitsgruppe.**

Das sollte für Heim- und Spieleanwendungen, aber auch für die meisten Büroanforderungen völlig ausreichen. Solche Karten bekommen Sie in der PCI-Ausführung schon für deutlich unter 50 Mark. Die obere Leistungsklasse erreicht bis zu 100 MBit pro Sekunde, ist aber viel teurer, erfordert abgeschirmte Twisted-Pair-Kabel und einen Hub, der für 100 MBit/s ausgelegt ist. Für die allermeisten Netzwerkanwendungen sind diese Karten definitiv zuviel des Guten.

Achten Sie darauf, daß den Karten aktuelle Treiber für Windows 95 oder 98 beiliegen. Bei Markenkarten (3Com, Novell) können Sie von einem guten Treiberservice ausgehen, bezahlen aber mal leicht das Vierfache des Preises von No-Name-Karten, die es in der Regel genauso tun. Es finden sich teilweise recht günstige Netzwerk-Starter-Kits für zwei Rechner im Handel. In einer solchen Packung finden Sie zwei Netzwerkkarten, ein paar Meter Kabel und die nötigen Stecker und Abschlußwiderstände. Das ganze Paket kostet oft nicht einmal 100 Mark.

## Einbau und Verkabelung

Der Einbau der Netzwerkkarten in die PCs ist genauso simpel wie bei jeder Steckkarte: Rechner auf, Karte in freien Slot stecken und festschrauben, Rechner zu – fertig. Nur wenn Sie eine ISA-Karte gekauft haben, deren Ressourcen (Interrupt, Adresse) sich zudem nicht per Software einstellen lassen (absolut nicht ratsam), müssen Sie vorher noch die Jumper oder DIP-Schalter einstellen. Dazu müssen Sie natürlich wissen, welche Ressourcen im jeweiligen Rechner noch frei sind, oder die übrige Hardware umkonfigurieren. Auch das Verkabeln ist kein Problem. Bei Twisted-Pair-Kabeln verbinden Sie einfach alle Netzwerkkarten mit einem beliebigen freien Port des Hubs. Bei Koax-Kabeln stecken Sie auf die Buchse jeder Netzwerkkarte ein T-Stück (normalerweise im Lieferumfang der Karte). Verbinden Sie dann jeweils ein Ende des T-Stücks mit einem Koax-Kabel mit dem nächstgelegenen Rechner. Achten Sie darauf, nicht zu kurze Kabel zu verwenden, beziehungsweise die Kabel nicht zu sehr zu spannen. Es kann sonst passieren, daß Sie eine Leitung aus dem Stecker reißen, was sich nur schwer reparieren läßt und das gesamte Netzwerk lahmlegt. Auf den jeweils freigebliebenen Anschluß des ersten und letzten Rechners in der Kette setzen Sie einen 50-Ohm Abschlußwiderstand.

## Konfiguration des Netzwerks

Sind die Karten installiert und die Kabel alle angeschlossen, kann's mit der Softwareinstallation und -konfiguration losgehen. Diese Schritte sind für jeden PC im Netz zu wiederholen.

1. Starten Sie den Rechner. Windows wird beim Hochfahren normalerweise erkennen, daß eine neue Netzwerkkarte vorhanden ist und die Diskette oder CD mit den Treibern verlangen. Ausnahme: Nicht plug-and-play-fähige ISA-Karten. Für letztere wählen Sie »Systemsteuerung« – »Netzwerk« – »Hinzufügen« – »Netzwerkkarte« – »Diskette ...«, um die Treiber zu installieren.

2. Als nächstes gilt es, die verwendeten Protokolle einzurichten. Am schnellsten kommen Sie an die entsprechenden Einstellungen mit einem Rechtsklick auf das Desktop-Symbol »Netzwerkumgebung« und dem anschließenden Klick auf »Eigenschaften«. Es erscheint eine Liste, in der alle Netzwerkkomponenten aufgeführt sind. Es sollte unter anderem ein Eintrag für Ihre Netzwerkkarte vorhanden sein und mindestens ein Proto-

## Troubleshooting

Am besten läßt sich die Funktion des Netzwerks überprüfen, wenn Sie die Einstellungen unter Punkt drei der Konfigurationsanleitung befolgt haben. Normalerweise sehen Sie alle (eingeschalteten) Netz-PCs unter »Netzwerkumgebung«. Gibt es hierbei Probleme, gehen Sie folgendermaßen vor:

**Problem:** Sie sehen nur ein Netzwerksymbol mit der Bezeichnung »Gesamtes Netzwerk«. Ein Doppelklick darauf ergibt die Fehlermeldung »Das Netzwerk kann nicht durchsucht werden ...«

**Lösung:** Für dieses Problem kann es mehrere Ursachen geben:

1. Der Treiber für die Netzwerkkarte funktioniert nicht. Überprüfen Sie das im Gerätemanager, und installieren Sie den Treiber gegebenenfalls neu.

2. Es werden unterschiedliche Protokolle verwendet. Sorgen Sie dafür, daß auf allen Rechnern das gleiche Protokoll eingerichtet ist (siehe Schritt drei der Konfigurationsanleitung.

3. Es fehlt eine Verbindung von der Netzwerkkarte zum Hub oder (bei Koax-Kabeln) die Netzwerkleitung ist irgendwo offen. Überprüfen Sie, ob alle Stecker eingerastet sind und (bei Koax-Kabeln) die Endwiderstände angebracht sind.

**Problem:** Alle Rechner sind sichtbar, bloß der »eigene«, also der, auf dem die Netzwerkumgebung angezeigt wird, nicht. Dieser Rechner wird auch von den anderen nicht »gesehen«.

**Lösung:** Die Datei- und Druckerfreigabe ist bei diesem Rechner nicht aktiviert. Holen Sie das nach unter »Systemsteuerung« – »Netzwerk« – »Datei und Druckerfreigabe«, indem Sie beide Optionen (»Anderen Benutzern soll der Zugriff...«) anklicken. Diese Einstellung hat aber keinen Einfluß auf das Spielen im Netz.

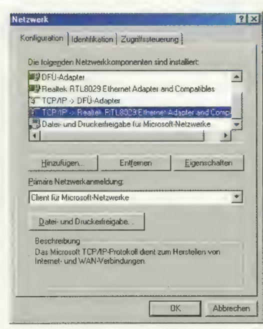
**Problem:** Es ist nur der eigene Rechner sichtbar, aber kein anderer, obwohl alle Einstellungen und Protokolle identisch sind.

**Lösung:** Entweder ist die Netzwerkleitung irgendwo offen (siehe erster Tip) oder es stimmt etwas mit der Bezeichnung der Arbeitsgruppe nicht. Überprüfen Sie, ob überall die gleiche Arbeitsgruppe in exakt der gleichen Schreibweise eingetragen ist; schreiben Sie unter Umständen einfach die gleiche Bezeichnung noch einmal hin, auch wenn sie vorher richtig schien.

kolleintrag, der mit dieser Netzwerkkarte verbunden ist. Beispiel: »TCP/IP -> NE2000 kompatible Network Adapter«. Netzwerkprotokolle sind die »Sprache«, mit der sich – unabhängig von den jeweiligen Kartenmodellen und Betriebssystemen – Rechner in einem Netzwerk verständigen. Im PC-Bereich gibt es drei wichtige: TCP/IP (das auch im Internet verwendet wird), NetBEUI (Microsofts eigenes Protokoll) und IPX/SPX (ursprünglich von Novell). Im Prinzip können Sie alle drei Protokolle parallel installieren. Das kostet aber Tempo, vor allem beim Booten. TCP/IP ist ein bißchen langsamer als die anderen beiden, wird aber von manchen Spielen auch für das lokale Netzwerk vorausgesetzt (»Unreal« gehört dazu). Ansonsten ist IPX eine gute Wahl. Dank DirectPlay, dem Multiplayer-Modul von DirectX, ist die Wahl des Protokolls nicht mehr so wichtig. Aber zumindest eines muß vorhanden sein, und zwar auf jedem Rechner des Netzwerks das/die gleiche(n). Sie installieren ein neues Protokoll mit »Hinzufügen ...« – »Protokoll« – »Microsoft«.

3. Für das Spielen im Netz reicht das schon. Wenn Sie den Zugriff auf die Laufwerke oder Drucker eines anderen PCs im Netzwerk ermöglichen wollen, brauchen Sie noch ein paar Einstellungen: Unter »Primäre Anmeldung« sollte »Client für Microsoft-Netzwerke« gewählt sein. Klicken Sie dann auf »Datei und Druckerfreigabe ...« und aktivieren Sie die beiden Optionen der folgenden Dialogbox (»Anderen Benutzern soll der Zugriff ...«). Zuletzt wählen Sie noch die Registerkarte »Identifikation« und tragen unter »Computername« eine beliebige Bezeichnung ein, auf jedem Rechner im Netz aber eine andere. Unter »Arbeitsgruppe« tragen Sie wiederum eine beliebige Bezeichnung ein, diesmal aber am besten für alle Rechner die gleiche. Das Feld »Beschreibung« können Sie leer lassen.

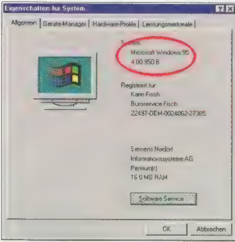
Wenn Sie auch die für das Spielen im Netzwerk nicht notwendigen Einstellungen aus Schritt drei vorgenommen haben, können Sie die Funktion des Netzwerks ganz einfach überprüfen. Schalten Sie alle Rechner im Netzwerk ein und klicken Sie doppelt auf das Symbol »Netzwerkumgebung«. Darauf öffnet sich ein Explorer-Fenster, in dem Sie Einträge mit den Bezeichnungen (»Computername«) aller ins Netz eingebundenen Rechner sehen können. Sehen Sie keinen oder nicht alle Rechner, lesen Sie den Kasten »Troubleshooting«. **(Stefan Wischner/tk)**




**Die Schalt- und Steuerzentrale für die Netzwerkkonfiguration finden Sie unter »Systemsteuerung« – »Netzwerk«. Hier bestimmen Sie beispielsweise die Kommunikationsprotokolle wie TCP/IP oder IPX/SPX.**

### Berichtigung: AGP

In Ausgabe 12/98 des Technik Treffs berichteten wir unter der Überschrift »Kein Bock auf Windows 98«, daß der AGP-Bus auch unter dem alten Windows 95 funktionieren würde. Dem ist allerdings nicht so: Damit der AGP-Bus vom Betriebssystem angesteuert wird, benötigen Sie entweder Windows 95 in der Version Service Release 2.1 (OSR 2.1) oder Windows 95 OSR 2.0 und das Programm USBSUPP.EXE, das dieses auf den Stand 2.1 bringt. Leider kann man die Datei bei Microsoft nicht downloaden, so daß man nach ihr entweder im Internet suchen muß (einfach nach dem Stichwort »USBSUPP.EXE« forschen), oder man bekommt sie mit der Grafikkarte geliefert. Zusätzlich benötigt man dann noch einen Treiber für den AGP-Port des Motherboards, den man entweder auf der hoffentlich mitgelieferten CD oder auf der WWW-Seite des Motherboard-Herstellers findet. Fast den gesamten Zirkus kann man sich ersparen, indem man Windows 98 benutzt. Auch hier sollte man sich allerdings nach aktuellen AGP-Motherboard-Treibern auf der Internet-Seite des Board-Herstellers umschauen.




**Für eine AGP-Grafikkarte brauchen Sie auf jeden Fall Windows 95 OSR 2.1 (Windows 95B) oder gleich Windows 98.**

### Voodoo-Treiber loswerden

Hier eine Problemlösung, die sich direkt bei uns in der Redaktion ergab, und die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen: Auf einem Computer mit Windows 95 B wurden eine Righteous-Grafikkarte von Orchid und ein Original-Voodoo-Treiber von 3Dfx installiert. Der




von Orchid mitgelieferte Treiber verblieb zunächst im Karton. Nun sollte einige Monate später genau dieser aus verschiedenen Gründen darüber installiert werden, was das System hartnäckig ignorierte. Nach dem Löschen des 3Dfx-Treibers aus dem Gerätemanager und dem Hochfahren des Computers installierte sich dieser immer wieder von neuem.
Um dem Problem Herr zu werden, löscht man im Verzeichnis »INF« von Windows die Datei mit dem Namen VOODOO.INF. Außerdem gibt es im INF-Verzeichnis das Unterverzeichnis OTHER. Darin löscht man alle Dateien, deren Dateiname irgend etwas mit »Voodoo«, »3Dfx« oder »Righteous« zu tun hat. Erst nach diesen Aktionen entfernt man den Voodoo-Treiber aus dem Gerätemanager. Nach dem erneuten Booten des PCs erkennt dieser wieder eine neue Grafikkarte und verlangt nun brav nach einem Treiber.

### Vollversion »The Web«

Verschiedene Briefe machten uns auf ein Problem mit der Vollversion »Pro Pinball – The Web« der PC Player Super Plus 12/98 aufmerksam. Der Flipper ist dort in einer Win95- und einer MS-DOS-Version enthalten. Leider macht letztere echte Probleme: Sie verlangt immer wieder mit der Meldung »The Web CD is missing« nach der eingelegten CD, selbst wenn diese im Laufwerk verweilt. Dieses Verhalten tritt auch bei der von uns für die Herstellung der CD verwendeten Original-Version auf. Wir haben für dieses Problem leider keine Lösung außer dem Installieren des Flippers unter Windows 95. Beachten Sie dazu unbedingt die Hinweise, die Sie unter »PC Player Info« und im Installationsvideo erhalten

### AMD K6-2 mit 333 MHz

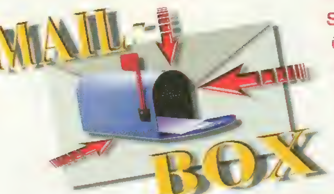
Es gibt eine Variante des aktuellen AMD-Prozessors mit 333 MHz, der wie die übrigen Familien-Kollegen eine Spannung von 2,2 Volt benötigt. Durch ein kleines Praxisproblem läßt sich dieser aber in den meisten Boards nur mit 66 MHz Bustakt und nicht mit 100 MHz betreiben. Für 333 MHz Prozessortakt und 100 MHz Bustakt müßte man nämlich einen Multiplikator von 3,33 einstellen können; den gibt es aber nicht. Zur Auswahl stehen lediglich 3x und 3,5x. Bei einer Vervielfachung von 3 würde der 333er mit nur 300 MHz betrieben; dann hätte man gleich die günstigere 300-MHz-Variante nehmen können. Bei 3,5 läuft der Chip aber schon mit 350 MHz, eindeutig zu viel für diese Version des Prozessors (es sei denn, man nimmt die Übertaktung in Kauf). Als Ausweg bleibt nur 66 MHz und ein Multiplikator von 5; damit läuft der Chip dann mit gefälligen 333 MHz. Theoretisch funktioniert der Chip auch auf Boards mit 95 MHz Bustakt und einem Multiplikator von 3,5. Praktisch sind uns solche Motherboards bislang aber nicht bekannt. (hf)

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

**Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.**




**Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.**

## Spielen ohne System?

Ich finde es eigentlich ziemlich schade, daß die meisten Spiele Windows 95/98 benötigen. Wäre es nicht möglich, neue Spiele unabhängig vom Betriebssystem zu entwickeln? Es gibt auch Leute, die kein Windows benutzen, und was ist mit Betriebssystemen wie Solaris oder Linux?

**(Cyrill Schluep)**

*Ohne Windows oder DOS beziehungsweise deren Systemroutinen könnte kein Spiel auf die CD-ROM oder die Festplatte zugreifen und so nicht einmal starten. Natürlich könnte nun jeder Entwickler sein eigenes Betriebssystem programmieren – doch das würde nicht unwesentlich lange dauern und den Preis des Spiels immens in die Höhe treiben. Das Portieren einiger Titel auf andere Systeme klappt nicht zuletzt deswegen, weil diese über gemeinsame Grafikschnittstellen wie Open GL verfügen.*

## Wo bleibt mein Heft?

Es ist Mittwoch, der 7. Oktober 1998. PC-Player-Tag. Doch sollte ein Abonnent laut Eurer Vorschau das Heft »in der Regel« nicht etwas früher bekommen? Leider habe ich nun schon drei Monate lang meine Player erst am Erscheinungstag bekommen. Nun könnte jemand die Schuld auf die Post schieben, aber meine c't bekomme ich immer freitags, obwohl sie am Montag erscheint. Bei Euch könnte ich das Heft ja gleich am Kiosk kaufen.

**(Jürgen Motsch)**

*Durch unseren großen Aktualitätsanspruch geben wir die Filmvorlagen für jede Ausgabe erst sehr spät in die Druckerei. Sobald die Hefte fertig sind, werden sie an die Post geliefert, was am Donnerstag vor besagtem Mittwoch, dem Erstverkaufstag, geschieht. Maximal drei Tage später, also am Montag, sollten unsere Abonnenten ihre PC Player in der Hand halten. Ist das mehr als einmal nicht der Fall, können wir bei der Post eine Zustellüberprüfung einleiten. Schreiben Sie dazu eine E-Mail an unsere Abo-Zentrale (weka@csj.de), in der Sie um eine solche bitten und in der Sie Ihre Adresse, Ihre Abo-Nummer und natürlich den Zustelltag vermerken.*

## Affen am Steuer?

Zu »Grand Prix Legends«: Herr Schnelle sollte sich in seinen Bemühungen, die Ideallinie zu finden, nicht zu sehr durch die »affenartig langen« Arme des Piloten stören lassen. Im Gegensatz zu heute fuhr man 1967 in der Formel 1 mit durchgestreckten Armen. Papyrus hat dies korrekt wiedergegeben und hätte hierfür sowie allgemein für die sorgfältige historische Aufarbeitung eigentlich Lob statt Kritik verdient. A propos »altmodische Verbrennungskraftwagen«: Was fährt man eigentlich heute? Das einzige, was mich am Spiel stört, sind die Trauerbalken am Bildrand. Ist hier Abhilfe in Sicht? Der Full-Screen-Patch wäre eine Wohltat!

**(Manfred Boll)**



Ein 16:9-Fernsehfilm ist nichts dagegen: Grand Prix Legends benutzt zwei Cinemascope-Balken.

*Wir danken artig für die Information und sprechen ein nicht minder artiges Lob an Papyrus aus. Die »Trauerbalken« am Bildrand sparen in erster Linie Rechenkraft – ein Vollbild-Modus würde weniger starke PCs ins Schleudern bringen. Über einen Patch ist uns noch nichts bekannt.*

## Entschärfungskommando

Wie wäre es, wenn Ihr in die Tests auch einen Kasten einfügen würdet, in dem man ablesen kann, was in der deutschen Version entschärft wird?

**(Tim Hoppmann)**

*Gute Idee – die in der Praxis daran scheitert, daß wir sehr oft die englische Master-Version eines Titels bekommen. Etwaige Änderungen einer deutschen Version finden sich darin noch nicht, und selbst die deutschen Hersteller wissen nicht immer, in welchem Umfang diese stattfinden werden. Testen wir hingegen die deutsche Variante, können wir verständlicherweise keine Aussagen zur englischen Fassung machen.*

## Meinungsmache

Die Meinung der Redakteure zu Top-Spielen kann ruhig auf eine halbe Seite expandieren. Ich denke, daß jeder Leser seinen eigenen »Lieblingsredakteur« hat, mit dessen Meinung er oft bis immer übereinstimmt. So kann jeder relativ sicher sein, daß dies auch seine Meinung nach Anspielen des Spiels sein wird.
Wie schafft Ihr es bloß, immer wieder die Spiele in so kurzer Zeit durchzuspielen, einen Test ohne Rechtschreibfehler zu verfassen und Euch dazu noch über eine Prozent-Wertung zu einigen?

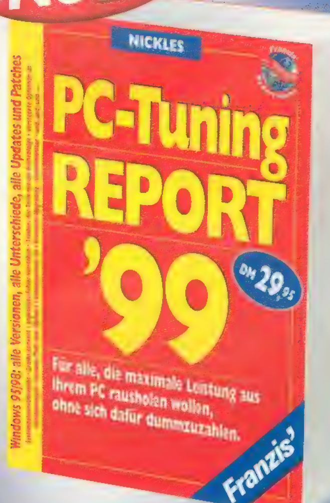
**(Daniel Wilke)**

*Fangen wir mit dem einfachen Teil an: Für die Seitenkorrekturen sorgt unser Textchef Oskar »Duden« Dzierzynski, gegen den jeder Oberstudienrat ein Waisenknabe ist. Die Endwertung wird von allen Redakteuren auf unserer täglichen 10-Uhr-15-Konferenz in zähen Verhandlungen mit dem Haupttester festgelegt. Vom Intro bis zum Abspann lassen sich nur die wenigsten*

# MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT



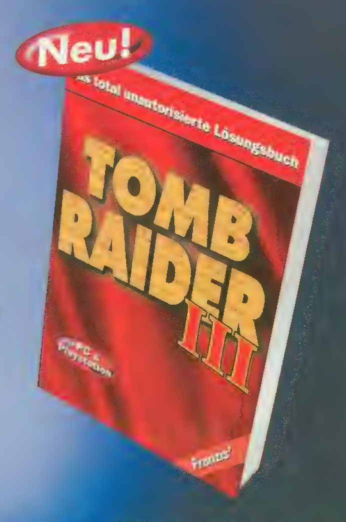




## *PC-Tuning Report 99*

Nickles, Michael; 740 S.; 1998

**ISBN** 3-7723-**7636-3**

DM **29,95**




## *Tomb Raider III*

1998

**ISBN** 3-7723-**4414-3**

DM **19,95**

# KARSTADT · HERTIE




*Titel durchspielen – dazu sind es einfach zu viele pro Monat. Allerdings können unsere Test-Profis nach einem bis fünf Tagen durchaus die Güte eines Spiels einschätzen. Das Genre spielt außerdem eine Rolle: Ein komplexes Rollenspiel nimmt beispielsweise mehr Testzeit als ein simples Ballerspiel in Anspruch. Gelegentlich drücken uns die Hersteller gleich noch eine Liste mit Cheats in die Hand, mit denen wir prüfen, ob sich unser Urteil durch den Oberwutz im 87. Level nicht doch noch einen Punkt nach oben bewegen könnte.*

## Sangesfreuden

Ich möchte anregen, daß unbedingt (!) einmal Platz auf einer Eurer beiden CDs für Udos Gesänge freigehalten wird. Ich



**Bring den Laptop zurück: Der Schlagerstar Udo Hoffmann macht zur Zeit eine Konzertpause.**

würde es echt genial finden, wenn Ihr die Lieder von »PoingVision«, der 50. Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe etc. auf eine CD pressen würdet, weil ich sagen kann: Udo, mach weiter so, Deine Gesänge sind super! Auch die Soap »Mitten ins Megahertz« finde ich sehr gelungen und sollte unbedingt fortgesetzt werden.
Ansonsten macht weiter so mit Eurer qualitativ hochwertigen Zeitschrift.

**(Philipp Pries)**

*Henrik Fisch, Udo Hoffmanns Agent, hat sich den Wunsch in seinem Terminkalender notiert. Eine neue Folge von Mitten ins Megahertz darf auch auf der Plus-CD dieses Monats nicht fehlen.*

## Wer schützt wen?

Daß Jugendschutz nötig ist, ist wohl kein Thema – kein vernünftiger Mensch wird etwas dagegen einzuwenden haben, daß jungen Menschen, deren Charaktere noch in der Entwicklung sind, der Zugang zu brutalen Filmen/Spielen, Zigaretten, Alkohol und pornografischen Schriften – soweit möglich – verwehrt wird. Doch warum darf ein »jugendgefährdendes« Spiel nicht im Kaufhausregal stehen, pornografische Schriften aber an jeder Tankstelle ausliegen? Warum darf ein indiziertes Spiel nicht beworben (ja, nicht einmal mehr namentlich genannt werden), Alkoholwerbung aber zu jeder Tageszeit im Fernsehen/Radio ausgestrahlt werden? Warum werden indizierte Shooter wie »Quake« nur unter der Ladentheke gehandelt, Zigarettenautomaten aber an jeder zweiten Ecke aufgestellt? Warum ist Quake oder der Kinofilm »Starship Troopers« ab 18, »Der Soldat James Ryan« als einer der wohl brutalsten Filme aller Zeiten frei ab 12? Warum wird einem mündigen, *erwachsenen* Bürger der Zugang zu *jugend*gefährdenden Spielen unmöglich gemacht?
Kann mir vielleicht Euer Rechtsanwalt diese Fragen beantworten? Die juristische Sicht bringt vielleicht Klärung, wo gesunder Menschenverstand nicht ausreicht. Warum tut Ihr Euch nicht mit ein paar anderen Computerzeitungen zusammen und klagt zum Beispiel gegen diese Rechtslage? Wer weiß, vielleicht bekommt Ihr sogar Unterstützung von der Lobby der Spieleentwickler.

**(Tobias Ebrecht)**

*Als Fachzeitschrift besitzt PC Player einen anderen Stellenwert als beispielsweise das Nachrichtenmagazin »Der Spiegel«. Während ein Spiegel-Artikel über indizierte Spiele von den zuständigen Stellen durchaus als reine Information gewertet wird, kann und wird uns jede Nennung prompt als Werbung ausgelegt. Aus diesem Grund waren wir beispielsweise dazu gezwungen, im 3D-Action-Schwerpunkt auf die Erwähnung indizierter Titel zu verzichten. Auch unsere Anwälte haben hier kein Patentrezept parat. Da es nach deutscher Rechtsprechung keinen Anspruch auf Gleichbehandlung gibt, drückt der eine Staatsanwalt schon mal ein Auge zu, wo sein Kollege bereits einen frevelhaften Straftatbestand wittert. Eine gemeinsame Klage gegen diese durchaus einer Bananenrepublik würdigen Praxis würde sicherlich für Schlagzeilen sorgen, doch ein Erfolg wäre höchst ungewiß. Man denke da nur an das legendäre CompuServe-Urteil. Deprimierend, aber wahr: Anders als beispielsweise in den USA oder England genießen Computerspiele und deren Entwickler in Deutschland noch immer den Ruf ruchloser Jugendverführer.*

**SCHREIBEN SIE UNS**

**Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist**
**leserPCP@aol.com**
**Natürlich erreichen uns auch Briefe**
**WEKA Consumer Medien GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Gruberstr. 46a**
**85586 Poing**
**Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.**

## Waidmanns Heil!

Gut lachen konnte ich, als ich den Test zu »Deer Stalker« (PC Player 11/98) gelesen habe. Das Lachen verging mir jedoch, als ich las, daß in den USA ein Jagdspiel namens »Deer Hunter« auf Platz eins der Verkaufscharts lag. Daher meine Frage: Ist Deer Hunter gleich Deer Stalker, und bestehen die Spieler in den USA nur aus Hobbyjägern?
Ansonsten würde ich folgende Charts begrüßen: die gute, alte »Flop Ten«, eine Bestenliste für die kreativste Spielidee wie zum Beispiel »V2000« und »H.E.D.Z«.

**(Jan Kroll)**

*Während Deer Hunter von GT Interactive stammt, veröffentlichte Interplay den Namensvetter Deer Stalker. Mögen wir über den Erfolg der simpel gestrickten Jagdsimulationen grinsen: Vor wenigen Wochen hatten wir mit dem »Autobahn Raser« in deutschen Landen einen ähnlichen Massentitel, dessen spielerische Substanz bestenfalls mit windig zu bezeichnen ist. Eine Flop Ten würde zwar sicher für Erheiterung sorgen, doch den dafür benötigten Platz gönnen wir lieber unserer Test-Abteilung.* **(ra)**

# INSERENTENVERZEICHNIS




Fax-Abruf-Service

# Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

**Möglichkeit 1:**

### Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

**Möglichkeit 2:**

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

## Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

| Tips & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Age of Empires | 6 | (0190) 192464–010 |
| Anno 1602 | 2 | (0190) 192464–011 |
| Battlezone | 4 | (0190) 192464–012 |
| Blade Runner | 5 | (0190) 192464–013 |
| Caesar 3 | 2 | (0190) 192 464 - 045 |
| Colin McRae Rally | 1 | (0190) 192 464 - 036 |
| Comanche Gold | 6 | (0190) 192464–027 |
| Commandos | 10 | (0190) 192464–014 |
| Conflict FreeSpace | 6 | (0190) 192464–029 |
| Curse of Monkey Island | 6 | (0190) 192464–015 |
| Dominion | 8 | (0190) 192464–026 |
| Dune 2000 | 6 | (0190) 192464–032 |
| F1 Racing | 2 | (0190) 192464–016 |
| F22 Total Air War | 2 | (0190) 192 464 -042 |
| Fallout | 4 | (0190) 192464–017 |
| Final Fantasy 7 | 10 | (0190) 192464–024 |
| Frankreich 98 | 3 | (0190) 192464–018 |
| Grand Prix Legends | 2 | (0190) 192 464 - 037 |
| Half-Life, Teil 1 | 2 | (0190) 192 464 - 038 |
| KKND | 7 | (0190) 192464–033 |
| Klingon Honor Guard | 7 | (0190) 192464–034 |
| MechCommander | 7 | (0190) 192464–035 |
| Might & Magic 6, Teil 1 | 6 | (0190) 192464–030 |
| Might & Magic 6, Teil 2 | 6 | (0190) 192464–031 |
| Nightlong | 4 | (0190) 192 464 -043 |
| Populous 3 | 2 | (0190) 192 464 - 039 |
| Rainbow Six | 6 | (0190) 192 464 -041 |
| Ring des Nibelungen | 4 | (0190) 192 464 -044 |
| Rise of Rome | 2 | (0190) 192 464 -040 |
| Riven | 4 | (0190) 192464–019 |
| Starcraft | 9 | (0190) 192464–020 |
| Tomb Raider 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192464–021 |
| Tomb Raider 2, Teil 2 | 6 | (0190) 192464–028 |
| Unreal | 9 | (0190) 192464–022 |
| Wing Commander Prophecy | 5 | (0190) 192464–023 |
| X-Files: The Game | 4 | (0190) 192464–025 |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| Jahresinhalt 1998 (ohne Tests + Tips) | 4 | (0190) 192464–900 |
| Test-Übersicht 1998 | 2 | (0190) 192464–901 |
| Tips-Übersicht 1998 | 1 | (0190) 192464–902 |
| Jahresinhalt 1996 | 5 | (0190) 192464–911 |
| Jahresinhalt 1997 | 5 | (0190) 192464–910 |
| Tips-Übersicht 93-97 | 3 | (0190) 192464–930 |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| Hardware-Hitliste | 2 | (0190) 192464–940 |
| Hotlines der Spielehersteller | 1 | (0190) 192464–941 |



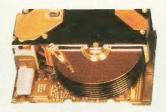
WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)



## NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

**Das Weihnachtsgeschäft ist schon wieder Schnee von gestern, die letzten Nachzügler aus den Veröffentlichungslisten des abgelaufenen Jahres treffen auf die ersten Vertreter der 99er-Spielekollektion. Für die nächste Ausgabe rechnen wir unter anderem mit testfähigen Versionen der vielversprechenden Aufbausimulation Alpha Centauri, des Echtzeit-Strategiespektakels Myth 2 und des Rollenspiel-Highlights Baldur's Gate. Kurz vor dem Landeanflug auf die Händlerregale befindet sich zudem der Flugsimulator Falcon 4.0. Wenn dann auch noch Dark Project – Der Meisterdieb, Monkey Hero, Biosys, Liath, Worms Armageddon, Speed Busters, Quest for Glory 5 und Return to Krondor rechtzeitig in der Redaktion aufschlagen, ist die redaktionelle Urlaubssperre perfekt.**

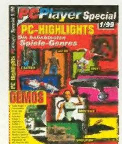
### HARTE ZEITEN

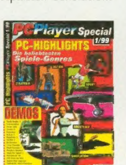


Unser Hardware-Papst Thomas Köglmayr war kürzlich im Spielerparadies Las Vegas. Aber nicht etwa, um dort Haus, Hof und Hund zu verzocken. Vielmehr besuchte er die Comdex, laut Selbstauskunft die wichtigste Computermesse überhaupt. Ob das so stimmt, werden Sie in unserem ausführlichen Messebericht erfahren. Des weiteren werfen wir einen eingehenden Blick auf die neueste Festplatten-Generation.

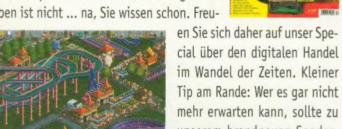
# PC Player 2/99 VORSCHAU

### SCHWERPUNKTE





Aufmerksame Leser haben es bereits gemerkt: Aufgrund der ausufernden Spieleflut in diesem Monat mußten wir den angekündigten Schwerpunkt über Wirtschafts- und Aufbauspiele verschieben. Aber aufgeschoben ist nicht ... na, Sie wissen schon. Freuen Sie sich daher auf unser Special über den digitalen Handel im Wandel der Zeiten. Kleiner Tip am Rande: Wer es gar nicht mehr erwarten kann, sollte zu unserem brandneuen Sonderheft PC Player Highlights greifen, denn dort finden Sie nicht nur besagten Genre-Überblick, sondern auch aktualisierte Fassungen von allen elf bisher erschienenen Spiele-Schwerpunkten.



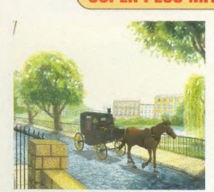


**PC Player 2/99 erscheint am 5. Januar***

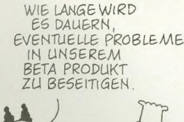
*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

**Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.**

### SUPER PLUS MIT VOLLVERSION

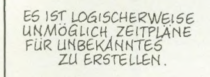


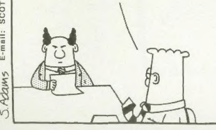
Na, hat Ihnen die Vollversion von »Simon the Sorcerer 2« Appetit auf Abenteuer im klassischen Stil gemacht? Dann sollten Sie auch bei der nächsten PC Player Super Plus mit der **Vollversion des Grafik-Adventures Gene Machine** zugreifen. Die aparte Mixtur aus Sherlock-Holmes-Krimi und Jules-Verne-Roman überzeugt mit handgezeichneten Grafiken im viktorianischen Stil, anspruchsvollen Puzzles und einer tiefgründigen Geschichte.

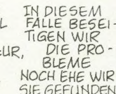








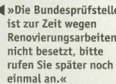









# [fINALE]

»Möchten Sie mit den langen Haaren nicht auch einmal eine Spülung probieren?«



»Die Bundesprüfstelle ist zur Zeit wegen Renovierungsarbeiten nicht besetzt, bitte rufen Sie später noch einmal an.«



Erster Akt: Räuber ist deutlich gelangweilt. Brixie lugt zu Herrchen Tommy, ob sie sich auch hinlegen darf.



Zweiter Akt: Der bekannte Großtier-Dompteur Köglmayr versucht mit sanfter Gewalt ein Re-Arrangement der Vierbeiner.



Dritter Akt: Das wäre es fast gewesen – hätte sich Räuber nicht wieder hingelegt.

## Gruppenfotos leichtgemacht

Eigentlich sollte ein Gruppenfoto ja im Nu erledigt sein: Redaktion rein ins Studio, kurz aufstellen, dann die Probeaufnahmen und anschließend die endgültigen Bilder geschossen.

Für das letzte Bild hatten wir allerdings den Ehrgeiz, zwei lebende Hunde mit auf den Monitor zu bannen. Monitor? Ja, unser Fotograf benutzt eine 50 000 Mark teure Digitalkamera, eine Canon EOS DCS-1c. Da es aber unter den Scheinwerfern mit zunehmenden Dressurversuchen nicht kälter wurde, durften Räuber und Brixie den Raum vorzeitig verlassen, und wir machten das bekannte, hundelose Editorialbild.

## Multimedia-Leserbriefe: Behind the Magic



»An unsere Haut lassen wir nur Wasser und Rasierschaum.«

Willkommen bei einer neuen Serie, in der wir Ihnen nie zuvor gezeigte Aufnahmen der allmonatlichen Dreharbeiten für unsere Multimedia-Leserbriefe präsentieren. Den Anfang machen standesgemäß die Drei von der Prüfstelle und ihre Rasierschaum-Tortenschlacht. Wie Sie sich vielleicht noch erinnern können, erwies sich der Rasierschaum als äußerst haftintensiv – was besonders Langhaarträger Fisch feststellen mußte. Doch alle lieben Stefanie: Redaktionsassistentin Steffi »Davon steht aber nichts in meinem Arbeitsvertrag« Kusseler griff beherzt zur Shampoo-Flasche und bewies, daß sie auch mit »Waschen, Schneiden, Legen« ihr Brot verdienen könnte. **(ra)**

## tikis MS-SpielDOSe




»Und wenn das alles einem Kunden immer noch zu wenig weihnachtlich ist, empfehlen Sie ihm eben ein Bibelspiel.«

## SPIELETITEL – UND WAS SIE WIRKLICH BEDEUTEN

Ist das Jahr schon wieder rum? Wohlan, hier kommt die Liste, auf die Sie am Ende eines Jahres sicher immer fieberhaft warten – oder etwa nicht? Wir decken auf, wie die deutschen Titel einiger diesjähriger Spiele entstanden.

| Deutsche Version | Originaltitel |
|---|---|
| Die Abenteuer eines Totengräbers | Ashes to Ashes |
| Schlechtes muß nicht billig sein | Autobahn Raser |
| Bill Gates und das Klon-Experiment | Drilling Billy |
| Keine Wertungsgarantie, kein Test | Dunkle Manöver |
| Oma Schmidt klingt blöd, und Granny Smith ist eine Apfelsorte | Granny |
| Exklusiv: Mit Galgen zum Selberbauen | Hang Sim |
| Aus dem Leben eines Fotokopierer-Technikers | Of Light and Darkness |
| James Cameron wollte uns die Rechte einfach nicht geben | Starship Titanic |
| Nebel, Glatteis und eine Redaktionskonferenz | Winter Race 3D |
| Hat der Schnelle jetzt wirklich einen Sportwagen? | X-Car – Experimental Racing |

# 3D Action-Adventure der Meisterklasse

# DARK PROJECT™

Ab mitte Dezember

## DER MEISTERDIEB

Und der Dieb sprach:
„Seht, ich bin ruhig und ohne Scham. Denn das Maß, mit dem ihr meßt, soll an euch gemessen werden.
Denn da ich der Geringste bin, so werde ich tun, was ihr vom Geringsten glaubt.
Ich werde fluchen, rauben und töten."
(Aus dem Tagebuch der Hüter)







